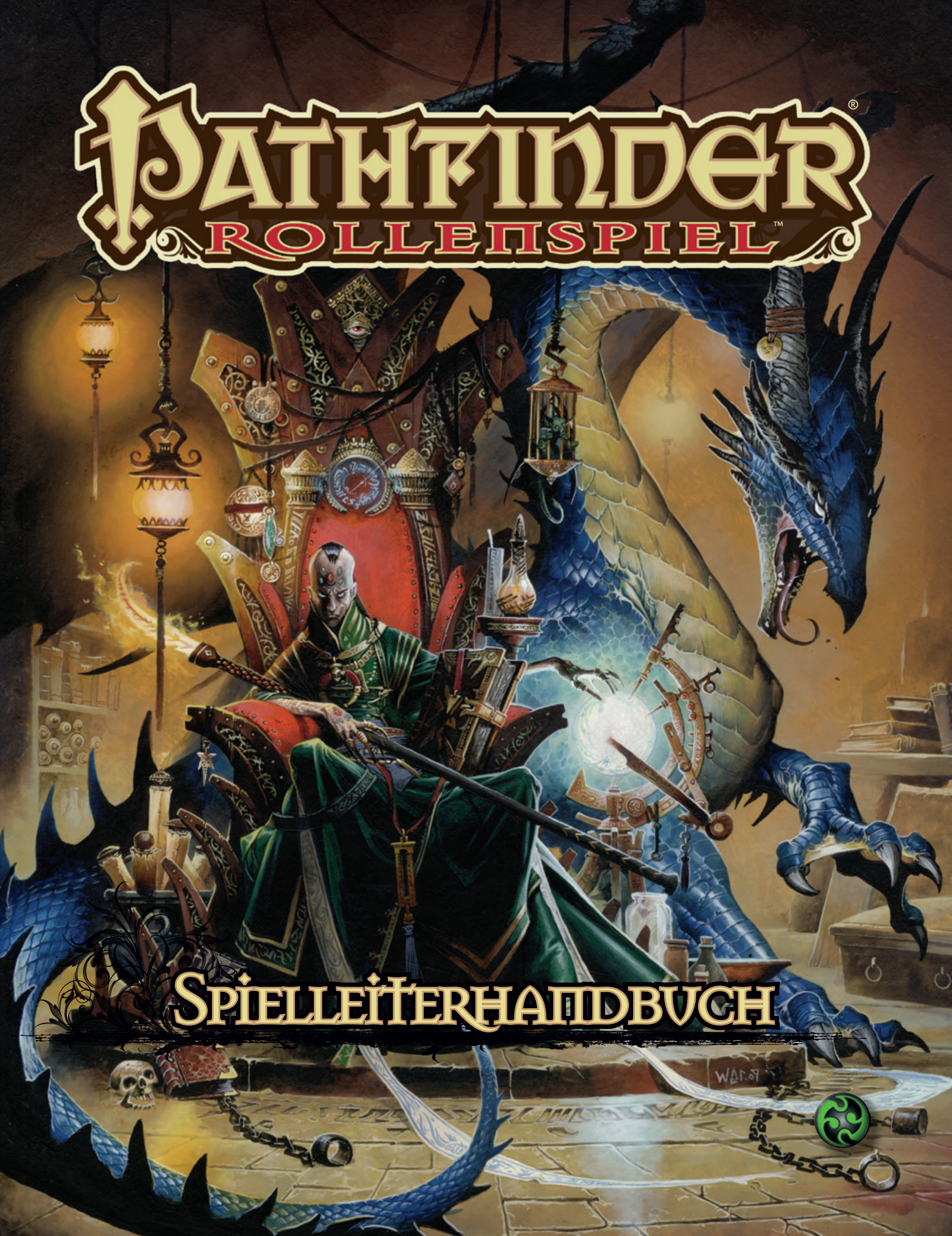
Pathfinder® Rollenspiel™



Spielleiterhandbuch

Pathfinder® Rollenspiel™

Spielleiterhandbuch



Pathfinder® Rollenspiel™

Spielleiterhandbuch

Impressum

Authors: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff

Cover Artist: Wayne Reynolds
Interior Artists: Alex Aparin, Christopher Burdett, Jeff Carlisle, Concept Art House, Alberto Dal Lago, Julie Dillon, Vincent Dutrait, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Pavel Guzenko, Andrew Hou, Kyle Stanley Hunter, Imaginary Friends, Robert Lazzaretti, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Florian Stitz, Sarah Stone, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, and Kieran Yanner

Creative Director: James Jacobs
Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Managing Editor: F. Wesley Schneider
Editing and Development: Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Erik Mona, Lisa Stevens, James L. Sutter, and Vic Wertz
Editorial Assistance: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds
Editorial Interns: Tyler Clark, Matthew Lund, and Patrick Renie
Production Assistant: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Financial Analyst: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service, Warehouse, and Web Teams, Ryan Dancey, Clark Peterson, and the proud participants of the Open Gaming Movement.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Übersetzung: Ulrich-Andreas Schmidt
Lektorat: Antje Lehmann, Björn Arnold, Ingo Schulze, Mario Schmiedel, Oliver Nick, Oliver von Spreckelsen, Tom Ganz, Fabian Fehrs
Layout: Matthias Schäfer, Michael Mingers

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

Basierend auf den ursprünglichen Rollenspielregeln, die von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt wurden, und inspiriert durch die dritte Edition des Spiels, die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelt wurde. Dieses Spiel wäre nicht möglich gewesen ohne die Leidenschaft und das Engagement, die Tausende von Spielern in die Testphase und Entwicklung gesteckt haben. Ein Dankeschön an alle für die Zeit und die Mühen, die ihr investiert habt.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50004PDF
ISBN 978-3-86889-558-2

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.
Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Inc. © 2010 Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung 4

Kapitel 1: Vorbereitungen 6
- Pflichten eines Spielleiters 8
- Stimmung und Tabuthemen 9
- Der Spielleiter als Gastgeber 12
- Hausregeln 14
- Vorbereitungen zum Leiten eines Spieles 16
- Erstellen eines Kampagnenleitfadens 20

Kapitel 2: Spielleiten 22
- Wie man ein Spiel leitet 24
- Die Kunst des Spielleitens 26
- Die Wissenschaft des Spielleitens 34
- SL-Überlegungen 46
- Werkzeuge für Spielleiter 52

Kapitel 3: Spielercharaktere 56
- Am Anfang 58
- Neue Spieler 63
- Das Wesen einer Gruppe 64
- Interaktion zwischen Spielern 70

Kapitel 4: Nichtspielercharaktere 78
- Besetzung 80
- Wie man NSC einzigartig macht 84
- Das Leben eines NSC 86
- NSC-Gefallen 88
- Bösewichter 90
- Werkzeugkiste zur NSC-Erschaffung 94

Kapitel 5: Belohnungen 100
- Die Aufgabe von Belohnungen 102
- Schätze für beginnende Abenteurer 108
- Was ist eine Belohnung? 110
- Belohnungen unter der Kontrolle der SC 114
- Zufallsgeneratoren für Gegenstände 116

Kapitel 6: Weltenbau 138
- Erschaffe deine Welt 140
- Die Einzelheiten deiner Welt 142
- Geographie 146
- Kulturen 148
- Die primitive Gesellschaft 150
- Die feudale Gesellschaft 152
- Die ländliche/bäuerliche Gesellschaft 154
- Die kosmopolitische Gesellschaft 156
- Andere Gesellschaftsformen 158
- Technologie 160
- Zeit 162
- Der Kosmos 164
- Existenzebenen 166
- Parallelwelten 168

Kapitel 7: Abenteuer 170
- Die Bestandteile eines Abenteuers 172
- Die Existenzebenen 174
- Gewölbe 188
- Siedlungen 198
- Tavernen 210
- Wasser 214
- Wildnis 220

Kapitel 8: Weitere Themen 228
- Das Spiel anpassen 230
- Drogen und Abhängigkeit 232
- Gefahren 234
- Geheimnisse und Ermittlungen 236
- Glücksspiel 238
- Katastrophen 240
- Rätsel 242
- Spukerscheinungen 244
- Verfolgungsjagden 246
- Vernunft und Wahnsinn 248
- Wahrsagerei 250

Kapitel 9: NSC-Galerie 252
- NSC-Galerie 254

Anhang 310
- Empfehlungen 310
- Kampagnenbogen 312
- Siedlungsbogen 313
- NSC-Bogen 314
- Regelübersicht 315

Index 316
- Tabellenübersicht 318
- NSC-Index 319
- Open Game License 319



Einleitung

Willkommen, ihr Spielleiter, zu dieser Sammlung von Ratschlägen und Inspiration, Werkzeugen und Regeln für ein Spiel, das seines Gleichen sucht! Auf den Seiten dieses Buches warten Ideen und Mechanismen auf euch, die euch helfen werden, mit Hilfe des *Pathfinder Rollenspiels* Geschichten so zu erzählen, wie ihr es euch immer gewünscht habt. Dabei ist es egal, ob ihr neue Spieler seid, die ihre ersten Schritte in der grenzenlosen Welt des fantastischen Rollenspiels machen, oder Spielleiter mit jahrzehntelanger Erfahrung. Ihr findet hier sehr viel mehr als Ratschläge zum Sprechen mit komischen Stimmen oder zum Erstellen schräger Charaktere. Dieses Buch enthält ein gewaltiges Arsenal an Werkzeugen und Techniken, die euch und euren Spielern helfen sollen, das Spiel zu verbessern – vom Augenblick an, da ihr zu einer Kampagne inspiriert werdet, bis zu deren Ende.

Für Neulinge unter den Spielleitern bietet dieses Buch Vorschläge, wie man eine Spielrunde beginnen und sie so fantastisch gestalten kann, wie man möchte. Es enthält Empfehlungen, wie man Spieler findet und zum Wiederkommen bringt, sowie Tipps für den Umgang mit spieler- und abenteuerbezogenen Problemen. Schließlich finden sich noch detaillierte Hilfestellungen für die Erschaffung von Charakteren, Hintergründen und ganzen Kampagnenwelten – kurz gesagt, alles was benötigt wird.

Einem erfahrenen Spielleiter soll dieses Werk helfen, Zeit zu sparen, seine Kreativität fördern und ihn generell unterstützen, jedes Spiel ohne Probleme zu leiten. Es enthält nicht nur Vorschläge und Tipps von einigen der besten Spielleiter der Welt, sondern auch Dutzende von Tabellen zum Generieren von Motiven, Schätzen und wandernden Monstern, sowie neue Regeluntersysteme und Spielwerte für die am häufigsten auftretenden Typen von NSC. Ebenso finden sich Hilfen zum Verwalten von Kampagnen und Hintergrundwelt, Werkzeuge zum Heranführen neuer Spieler und Vorschläge hinsichtlich Musik, Büchern und Filmen, die man als Quelle weiterer Inspiration für noch bessere Abenteuer heranziehen kann.

All dies könnt ihr in diesem Buch, wohlorganisiert und mit Verweisen zu Grundregelwerk und Monsterhandbuch finden, so dass ihr eure Aufmerksamkeit auf eure Spieler und die Handlung konzentrieren könnt, statt mittendrin zahllose Bücher zu wälzen. Blättert nur weiter – das nächste große Abenteuer wartet bereits!

Definition eines Spielleiters

Möglicherweise weißt du bereits, was ein Spielleiter ist. Wenn du dieses Buch in Händen hältst, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass du selbst ein solcher bist. Solltest du es aber nicht wissen: ein Spielleiter (oder SL) ist der Spieler, welcher die Regeln auslegt und alle Handlungen und Elemente des Spieles kontrolliert, die nicht explizit unter der Kontrolle der Spieler stehen. Erfahrene Spielleiter wissen jedoch, dass zu den Aufgaben eines SL noch viel mehr gehört:

Veranstalter: Spielleiter sind die vereinende Kraft des Spieles, indem sie nicht nur ein Treffen organisieren, sondern auch Aufregung und Unterhaltung für die Teilnehmer bieten. **Kapitel 1: Vorbereitungen** beschäftigt sich mit der Rolle des SL als Veranstalter und regt an, wie man ein Spiel zum Laufen bringt, sich auf eine Spielrunde vorbereiten kann und Regeln und Hintergründe auswählt, mit denen die Spieler gerne arbeiten werden.

Vordenker: SL strengen sich sehr an, das Spiel in die Richtung zu lenken, bei der alle Spieler Unterhaltung finden, während sie die gewünschten Geschichten und Welten erleben. Hierzu manipuliert ein SL viele verschiedene Details, beginnend mit wechselndem Erzählstil bis hin zur Entscheidung welche Regeln wie angewendet werden. **Kapitel 2: Spielleiten** spricht eine Reihe von Themen an, welche SL bei einigen der schwierigsten Punkte ihrer Aufgabe helfen werden, vom Erzählen einer Geschichte bis zum Erschaffen von Abenteuern und dem Umgang mit unzähligen Aspekten einer Kampagne.

Vermittler: SL müssen nicht nur sicherstellen, dass die Handlungsfäden und Regeln bei der Unterhaltung der Spieler zusammenwirken, sondern auch daraufhin arbeiten, dass die Spieler kooperieren. **Kapitel 3: Spielercharaktere** bietet eine Vielzahl an Ideen, wie man mit ungewöhnlichen Charakteren und alltäglichen Problemen von Spielercharakteren umgeht, neue Spieler heranführt und auf die unterschiedlichen Typen von Spielern eingeht, damit ein SL den Herausforderungen besser begegnen kann, welche sowohl durch Spielercharaktere wie auch die Charaktere der Spieler selbst entstehen.

Schauspieler: Der SL präsentiert die Bevölkerung ganzer fantastischer Welten und Universen. Am selben Tag kann er einen großzügigen Bauern, einen hinterhältigen König, einen wütenden Drachen oder eine in Rätseln sprechende Gottheit darstellen. Unabhängig davon können diese Figuren nur so überzeugend und einprägsam sein wie die Person, die sie spielt. **Kapitel 4: Nichtspielercharaktere** beschäftigt sich mit dem Erstellen und Darstellen von NSC und wie man finstere Schurken erschafft sowie die unbedeutendste Figur mit Leben erfüllt.

Patron: Auch wenn SL ihre Spieler ständig mit allen Arten von Gefahren konfrontieren, so sind sie auch die Quelle aller Belohnungen – von Erfahrungspunkten bis hin zu legendären Schätzen. **Kapitel 5: Belohnungen** hilft SL dabei, eine Vielzahl an Belohnungen zu kreieren und zu managen. Es enthält alltägliche Herausforderungen, die aus dem Reichtum der Charaktere erwachsen, so dass aus alten Schätzen neue Abenteuer entstehen können.

Weltenbauer: SL kontrollieren nahezu jeden Aspekt der Spielrealität, sei es nun auf der offiziellen Kampagnenwelt des Pathfinder Rollenspiels Golarion oder einer selbst geschaffenen Welt. Je mehr ein SL sich in die Gesetze und Mechanismen nicht nur einer einzelnen Welt, sondern möglicherweise mehrerer Planeten, Ebenen oder anderer Orte vertieft, umso glaubhafter werden seine Schöpfungen. **Kapitel 6: Weltenbau** enthält Details zu diesen Elementen, aber auch zu Gesellschaftsformen, Technologien und der Zeit selbst.

Geschichtenerzähler: Das Erzählen von Geschichten gehört zu den wichtigsten Aufgaben eines SL. Zur Unterstützung stellen wir in Kapitel 7: Abenteuer die am häufigsten genutzten Schauplätze des Pathfinder Rollenspiels komplett mit allerlei nützlichen Hinweisen und Regeln vor. Ferner sorgen zahlreiche Tabellen für Motive und Zufallsbegegnungen dafür, dass es den Erzählungen nie an Einzelheiten und Spannung mangelt.

Spieldesigner: Trotz der Fülle an Möglichkeiten, welche das *Pathfinder Grundregelwerk* bietet, weiß nur der SL selbst, mit welchen Bedrohungen es seine Spieler zu tun bekommen werden oder welche Machtfülle sie erreichen können. So wie ein SL die Regeln auslegt, kann er sie auch manipulieren, verändern oder gänzlich neue Regeln entwerfen, um das Spiel zu verbessern. **Kapitel 8: Weitere Regeln** bietet SL nicht nur einige neue Regeluntersysteme und Tipps, wie man herausfordernde Abenteuer leitet, sondern baut auch auf verschiedenen Regelelementen auf und zeigt, wie SL sie so anpassen können, dass sie perfekt zu der Art Abenteuer passen, das sie leiten wollen.

Regisseur: Während einer Kampagne benötigen SL dutzende Charaktere und hunderte Begegnungen, die sie allesamt so aubereiten und darstellen, wie es am besten zur Handlung passt. Dies ist ein recht zeitaufwändiger Vorgang, der mittels **Kapitel 9: NSC Galerie** vereinfacht werden kann. Dort finden sich dutzende von Spielwerten für die üblicherweise im Pathfinder Rollenspiel angetroffenen Arten von NSC, welche jederzeit vom SL genutzt werden können, so dass er sich auf andere, interessantere Teile des Spiels konzentrieren kann.

Unabhängig von individueller Erfahrung und Fähigkeit wird wahrscheinlich jeder SL in diesem Buch Bereiche entdecken, in denen ihm oder ihr Kenntnisse und Selbstvertrauen fehlen. Dieses Buch spricht diese Dinge an, gibt Rat zu den herausfordernden Aspekten von Kampagnen und bietet neue Optionen und Ideen, welche die klassischen Elemente des Spiels in neuem Licht darstellen. Am wichtigsten ist jedoch, dass die zahllosen hier präsentierten Werkzeuge nicht dazu gedacht sind, das Spiel zu verändern oder einem SL zu sagen, wie er sein Spiel zu leiten hat. Sie sollen neue Geschichten inspirieren sowie Zeit und Aufwand sparen, so dass Spielleiter mehr Zeit haben, sich auf die Abenteuer zu konzentrieren, die sie mit ihren Gruppen spielen wollen oder auch schon seit Jahren gespielt haben.



1 Vorbereitungen



Macht euch bereit! Ich glaube, sie kommen hindurch.“ Stahl schabte gegen Leder, als Amiri ihr riesiges Schwert aus der Rückenscheide zog.

„Vielleicht sind sie freundlich!“, warf Lini fröhlich ein. Neben ihr stieß die große Katze ein Grollen aus, welches der Tiefe ihrer Kehle entstammte.

„Das glaube ich nicht, Kleine“, sagte Sajan. Auf der anderen Seite der Tür öffneten sich glühende Augen. Zu viele Augen.

„Oh. Na dann …“ Die Gnomin strich mit dem Daumen über die Klinge ihrer Sichel. Ein wenig Blut blieb daran zurück. „Der Boden hier ist ohnehin etwas zu trocken.“

Aus dem Dunkel des Einganges reckte sich ihnen ein krallenbewehrter Arm entgegen …

Pflichten eines Spielleiters

Auch wenn jeder Spieler am Tisch dasselbe Spiel spielt, so erschafft der Spielleiter die Welt und haucht ihr vor seinem von seiner Erzählung gefesselten Publikum Leben ein. Der Spielleiter arbeitet von allen am schwersten, jede Nacht vor einer Spielrunde verknüpft er sorgsam die Stränge des Schicksals und plant den Kurs des Lebens der Abenteurer. Er fügt Wendungen, Begegnungen und Monster ein und vergießt Schweiß, Blut und Tränen für seine Schöpfung. Um eine Analogie zu verwenden: Rollenspiele sind wie Filme, in denen die Spieler improvisieren und das Drehbuch nach Belieben abändern, dabei aber im vom Spielleiter gesteckten Rahmen bleiben. Und wenn die Spieler die Schauspieler sind, dann ist der Spielleiter der Regisseur – und oftmals auch der Drehbuchautor, selbst wenn er als Grundlage ein veröffentlichtes Abenteuermodul verwendet. Auch wenn dies ein verallgemeinernder Vergleich ist, so zeigt er doch die vielen Rollen des Spielleiters auf. Seine Funktion kann in eine Reihe von Aufgaben und Pflichten unterteilt werden:

Geschichtenerzähler: Ein Spielleiter ist in erster Linie ein Geschichtenerzähler, er verwebt Handlungsfäden, welche die Spielercharaktere und eine beliebige Zahl an Nichtspielercharakteren enthalten, miteinander, liefert Dialoge, Ideen, Handlungen und Abenteuer. Auch wenn das Spiel gemeinsam von allen am Tisch erzählt wird, so ebnet und unterhält der Spielleiter den Weg, auf welchem die Abenteurer wandeln.

Unterhalter: Wenn das Spiel keinen Spaß macht und keine Unterhaltung bietet, ist es den Aufwand nicht wert, egal wie ausgearbeitet die Pläne und Handlungsfäden sind. Zu den Aufgaben des Spielleiters gehört es, um jeden Preis das Interesse der Spieler aufrecht zu erhalten, indem er die Gruppe in die Handlung eintauchen lässt. Hierzu verstellt er Stimme und Gestik und macht sich oft zum Narren. Um jede Figur, welche den Spielercharakteren begegnet, darstellen zu können, muss der Spielleiter Imitator, Komödiant und Schauspieler in einer Person sein. Als Unterhalter sorgt der Spielleiter dafür, dass alle beteiligt bleiben und die Handlung fortschreitet.

Vermittler: Die Rolle des Vermittlers zwischen Spielwelt und Spielern, aber auch Regeln und Spielern ist in jedem Spiel wichtig, doch umso mehr, wenn neue Spieler involviert sind, welche die Regeln nicht kennen, oder in Situationen, in denen der Spielleiter eine Runde für ihm unbekannte Spieler leitet, beispielsweise im Rahmen einer Vorführrunde oder einer Convention. Die meisten Spieler mögen den taktischen Aspekt des Spieles und versuchen, aus den Regeln den größtmöglichen Nutzen während und außerhalb des Kampfes zu ziehen. Der Spielleiter sollte wissen, wozu jeder Charakter fähig ist, sowie über welche Fähigkeiten Nichtspielercharaktere und Monster verfügen. Ebenso sollte er darauf vorbereitet sein, bei widersprüchlichen Regeln oder Regelauslegungen eine faire Entscheidung zu treffen. Und er sollte das Selbstvertrauen besitzen, seine Entscheidung auch durchzusetzen, nachdem er die Ansichten und Meinungen seiner Spieler angehört hat.

Schöpfer: Der Spielleiter erzählt nicht nur Geschichten, oft ist er auch der Erschaffer ganzer Welten. Meistens verbringt er mehr Zeit mit den Vorbereitungen für eine Spielrunde als mit dem Spielen selbst. Wenn er kein veröffentlichtes Abenteuer oder Hintergrundmaterial benutzt, muss er sich die Zeit nehmen, um Handlungsbögen zu entwerfen, Feinde zu erschaffen, Begegnungen, magische Gegenstände, Zauber und Monster zu entwickeln und die Welt zu entwerfen, welche die Spieler bald bevölkern werden.

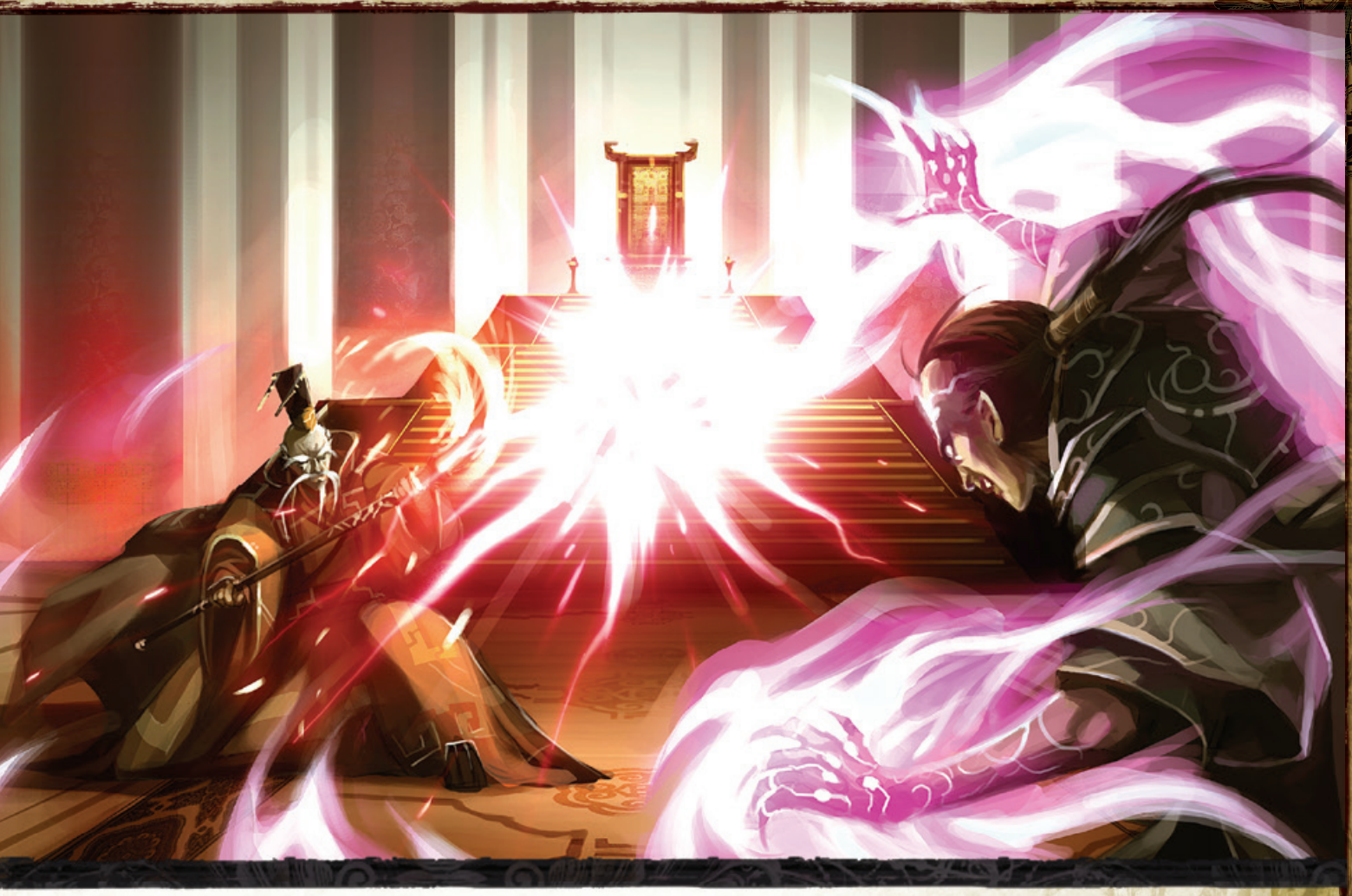
Lehrer: Nicht jeder Spieler wird mit demselben Verständnis der Regeln am Tisch erscheinen – manche mit gar keinem. Manche von ihnen gehören zur jungen Generation von Spielern, die gern dazugehören wollen, andere sind Freunde, die du ermutigt hast, den Spaß am Rollenspiel zu erleben. Und manche können sogar völlig neue Rekruten sein, die dir auf Conventions oder in Spieleläden begegnet sind. Jeder hat eine andere Einstellung zu den zugegebenermaßen komplexen Regeln des Rollenspiels und manche werden davon sogar eingeschüchtert. Zur Rolle des Spielleiters gehört es, Spieler im Erlernen des Spieles anzuleiten – schließlich haben die meisten heutigen Spielleiter ihr Handwerk von anderen Spielleitern gelernt, welche die nötige Geduld mit ihnen hatten.

Spieler: Entgegen anders lautender Gerüchte tritt beim Rollenspiel nicht der Spielleiter gegen die Spieler an. Es ist kein Wettkampf und der Spielleiter verliert nicht, wenn die Spieler gewinnen – im Gegenteil, wenn die Spieler am Ende der Runde den Tisch mit dem Gefühl verlassen, alles gegeben und doch noch gewonnen zu haben, hat der Spielleiter das bestmögliche Ergebnis erreicht. Auch wenn eine Person das Spiel leitet, so ist doch jeder ein Spieler. Spielleiter müssen mit ihren Nichtspielercharakteren so überzeugend sein wie die Spieler mit ihren eigenen Charakteren – mindestens.

Außerdem kann ein Spielleiter noch eine Reihe weiterer Rollen ausfüllen: Viele Gruppen haben Hausregeln für ihre Spiele und dem Spielleiter obliegt das letzte Wort, was Interpretationen und Auslegungen der Regeln angeht (natürlich sollte eigentlich jeder in der Gruppe alle Hausregeln vorher kennen). Der Spielleiter fungiert vielleicht auch als Gastgeber für die Spielrunde und stellt einen geeigneten Platz zum Spielen zur Verfügung. Manche Spielleiter stellen sogar alle Materialien wie Bücher, Charakterbögen, Stifte, Würfel, Miniaturen und einen Bodenplan zur Verfügung, solche Einzelheiten sollte die Gruppe aber unter sich ausmachen. Als Gastgeber sollte er eine ausreichend große Spielfläche – z.B. einen Tisch – sowie Sitzgelegenheiten für alle und andere benötigte Einrichtungen zur Verfügung stellen und mit dem Verlangen antreten, ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen. Rollenspiel kann jeder Gegebenheit angepasst werden, egal ob man an einem viktorianischen Esstisch mit Kerzenhaltern, auf dem Boden einer spartanisch eingerichteten Wohnung, in der Bibliothek während einer Freistunde oder auf der Rückbank eines Autos auf der Fahrt in den Urlaub spielt, ausschlaggebend sind Begeisterung und der Wunsch zu spielen.

Ein Glossar für Spielleiter

Es folgen einige Begriffe, mit denen alle neuen Spielleiter vertraut sein sollten, sie tauchen im *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* auf und gehören neben den allgemeinen Begriffen (Seite 11 des *Grundregelwerkes*) zu den wichtigsten im Lexikon jedes Spielleiters:



Abenteuer: Ein Abenteuer ist eine geschlossene Handlung, welche die SC durchleben. Ein Abenteuer besteht aus einer Reihe von Begegnung, die die Handlung voranbringen.

Begegnung: Eine Begegnung ist eine kurze Szene, in der die SC etwas aktiv tun. Beispiele für eine Begegnung sind der Kampf mit einem Monster, eine für die Handlung wichtige soziale Interaktion, der Versuch eine Falle zu entschärfen oder die Aufdeckung eines Geheimnisses oder das Finden eines Hinweises, der weitere Nachforschungen herausfordert.

Handlungsbogen: Eine Reihe zusammenpassender Abenteuer, die üblicherweise einen Teil einer größeren Kampagne bilden. Spielleiter leiten diese kürzeren Handlungsbögen meistens, um eine Geschichte zu erzählen, die dichter gepackt ist als eine Kampagne und länger als ein einzelnes Abenteuer.

Kampagne: Eine Reihe von Geschichten, die sich zu einem gemeinsamen Handlungsbogen zusammenfügen. Dabei kann es sich um als Reihe geplante, veröffentlichte Abenteuer, selbsterdachtes Material oder einen Abenteuerpfad handeln. Eine Kampagne kann einen vorbestimmten Abschluss haben, muss aber nicht.

Spiel auf der Metaebene („Metagaming"): Dies liegt vor, wenn ein Charakter aufgrund von Wissen handelt, das er gar nicht besitzt, sondern sein Spieler. Spiel auf der Metaebene entwickelt sich, wenn Spieler nicht imstande sind, Spielerwissen und Charakterwissen voneinander zu trennen. Dies kann z.B. unglaublich genaue Vorhersagen eines Charakters umfassen, dessen Spieler das Abenteuer bereits gelesen hat, Charaktere, welche Monster identifizieren, die sie gar nicht kennen können, Charaktere mit geringer Intelligenz, deren Spieler ihr umfassendes Wissen einbringen, usw.

Sitzung: Eine Sitzung ist eine einzelne Spielzeit, z.B. ein Nachmittag. Nicht in jeder Spielsitzung wird ein Abenteuer abgeschlossen, viele Abenteuer benötigen mehrere Sitzungen, um zu einem Abschluss zu kommen. Die Dauer einer Sitzung variiert von Gruppe zu Gruppe, von ein paar Stunden zu einem Wochenende.

Stimmung und Tabuthemen

Spieler beteiligen sich am Rollenspiel, um sich überlebensgroß fühlen zu können. Jeder von ihnen bringt einen Charakter mit eigenen Zielen, Wünschen, Fähigkeiten und einzigartiger Weltsicht mit. Die Aufgabe des Spielleiters besteht darin, die Handlung voranzubringen und jeden Charakter so einzubinden, dass seine Handlungen an Bedeutung gewinnen. Dies bedeutet, er muss gleichzeitig seinen Spielern zuhören und die eigenen Ziele im Auge behalten. Keine zwei Gruppen sind gleich, deshalb sind Gruppen langlebiger und haben weniger interne Probleme, deren Mitglieder ihre Vorlieben für Spielstil, Stimmung und Gruppendynamik miteinander besprechen.

Spielstil

Um sich an eine Gruppe anzupassen, sind ein gemeinsamer bevorzugter Spielstil und Kompromissbereitschaft erforderlich. Zieht deine Gruppe Kampf oder Rollenspiel vor? Beim ersten Stil arbeitet sie sich rasch durch die Handlung und konzentriert sich in erster Linie auf interessante taktische Situationen. Beim zweiten liegt der Blickpunkt auf der Charakterentwicklung und der Handlung und ganze Sitzungen können ohne Kampfhandlungen vergehen. Die meisten Gruppen sind irgendwo in der Mitte des Spektrums zu finden, aber zu wissen, was deine Spieler bevorzugen, ist ausschlaggebend dafür, dass alle Spaß haben.

Stimmung und Hintergrund

Sobald sich deine Spieler auf einen Spielstil geeinigt haben, wird es Zeit, sich Gedanken über Stimmung und Hintergrund zu machen. Eine Gruppe, die mehr an harmlosen Späßen Gefallen findet, wäre enttäuscht, wenn der Spielleiter eine furchteinflößende Horror-Kampagne beginnen will. Stimmung und Hintergrund legen fest, ob du eine komplizierte und verwirrende politische Kampagne leitest, in welcher die SC Verschwörungen aufdecken müssen, oder epische Fantasie mit mächtiger Magie, voller seltsamer Monster und göttlichem Eingreifen. Der Hintergrund umfasst das zentrale Thema und die Motive deiner Welt, während die Stimmung bestimmt, ob Realismus oder Märchenhaftes vorherrschen. Man sollte auch frühzeitig ansprechen, wie stark und verbreitet Magie sein soll, da manche Spieler frei verfügbare Magie bevorzugen, während andere lieber eine magiearme Welt wollen, in der sie während ihrer Abenteurerkarriere vielleicht eine Handvoll magischer Gegenstände finden. Bevor du mit einer Kampagne beginnst, würde dir ein kurzes Gespräch mit den Spielern ermöglichen, sie ihren Erwartungen anzupassen – und die meisten Spieler wissen die Bemühung zu schätzen, wenn man ihren Geschmack bedienen möchte.

Gruppenstile

Neben spielspezifischen Themen und Stilen darfst du auch die Spielergruppe am Tisch nicht außer Acht lassen. Wollen die Spieler ein gelegentliches „Bier und Bretzel"-Spiel oder sind es ernsthafte Rollenspieler, die in eine umfangreiche Kampagne eintauchen wollen? Hast du mit ihnen seit Jahren gespielt oder sind die anderen am Tisch völlige Fremde, für die du eine Runde auf einer Convention oder in einem Laden leitest? Jeder dieser Gruppen fordert dem Spielleiter ein anderes Auftreten ab. Gelegenheitsspieler benötigen weniger Fokus und verzeihen Fehler oft, da sie schwierige Situationen gerne überfliegen und sich lieber an einem gemeinsamen Hobby erfreuen und zusammen Zeit verbringen. Ernsthafte Rollenspieler hingegen verlangen weitaus mehr Fokus und Aufmerksamkeit, da jeder Spieler einen interessanten Charakter mitbringt, der sich im Laufe des Spiels entwickeln will. Manche Spielleiter finden das Spiel auf Conventions oder Demo-Runden in Läden kompliziert, da sie keine Bezugspunkte zu den Spielern haben. In diesem Fall kann ein kleines Gespräch vor Spielbeginn Hinweise auf die Interessen der Spieler liefern, bei dem man nicht nur Fragen bezüglich der Spieler, sondern auch hinsichtlich ihrer Charaktere stellt.

Das Interesse aufrecht erhalten

Es ist nicht nur wichtig, deinen Spielern zuzuhören, wenn du eine neue Kampagne beginnen willst, sondern auch während des Verlaufes der Handlung. Von deinem Platz am Tisch aus kannst du erkennen, wer sich beteiligt und wer nicht. Dein Ziel sollte immer darin bestehen zu erkennen, wie du gelangweilte, abgelenkte oder genervte Spieler wieder ins Spiel zurückführen kannst, ohne dabei den anderen Spielern den Spaß zu nehmen. Wenn ein Spieler während der letzten Sitzung gelangweilt wirkte, wenn er nicht an der Reihe war im Kampf, bemühe dich, mit ihm über den Grund zu sprechen. Vielleicht kommt es ihm so vor, als wäre sein Charakter nicht gut genug oder bekäme außerhalb von Kampfsituationen nicht ausreichend Aufmerksamkeit. Oft muss man nur eine Kleinigkeit ändern oder eine einzelne Begegnung an die Fähigkeiten des Charakters anpassen, um einem unzufriedenen Spieler das Gefühl zu geben, ein wichtiger Teil der Gruppe zu sein.

Sei immer bereit dich anzupassen. Spieler schaffen es immer wieder, die besten Pläne zu stören, egal wie offensichtlich ein Hinweis platziert wird oder wie überzeugend etwas klingt. Scheue nicht davor zurück, von ihrer Kreativität Gebrauch zu machen, so wie sie von deiner profitieren. Wenn die Lösung der Charaktere für dein Rätsel besser klingt, als die von dir vorbereitete, dann versuche, die Lösung in deinen Unterlagen oder im veröffentlichten Abenteuer zu ignorieren, und gib der Geschichte eine neue Richtung. Die Spieler müssen es nie erfahren und du kannst den ganzen Ruhm beanspruchen, sie erfolgreich unterhalten zu haben. Falls die Spieler ständig vom vorgegebenen Pfad abweichen und sich in Ereignisse abseits deiner vorbereiteten Handlung einmischen, dann könnte dies ein Zeichen dafür sein, dass sie an einer anderen Handlung interessiert sind als an jener, die du vorbereitet hast. Und auch wenn du deine Spieler vollkommen verstehst und ihnen alles gibst, das sie wollen, so vergiss nie, dass Geschmäcker sich mit der Zeit ändern können. Merke dir, woran sie Spaß und Freude hatten, und versuche, dies zu wiederholen, aber beachte auch, dass deine Spieler unterschiedliche Geschmäcker haben dürften und daher an vielem Gefallen finden können.

Heikle Themen

Manchmal kommen Themen für Erwachsene wie Kannibalismus, Drogenmissbrauch, blutige Gewaltdarstellung, Kraftausdrücke, Prostitution und verschiedene Formen von Sexualität im Spiel auf, mit denen nicht jede Gruppe auf dieselbe Weise umgehen kann. Daher ist es lebenswichtig für das Spiel, dass du deine Spieler kennst und weißt, wo die Grenzen ihrer Komfortzonen liegen. Falls du ahnst, dass bestimmte Themen jemandem am Tisch Unbehagen bereiten könnten, dann sprich vorher mit deinen Spielern. Stelle fest, wie sie mit diesen Themen umgehen wollen und respektiere ihre Wünsche, wenn es darum geht, wie sehr du auf diese Dinge Bezug nimmst. Falls deine Spieler offen über Sexualität reden, gerne schreckliche Szenen ihrer Lieblings-

horrorfilme diskutieren oder häufig unpassende oder makabere Witze machen, kannst du derartiges wahrscheinlich in deiner Kampagne unterbringen (wenn auch nicht immer – der Spieler mit den härtesten Ausdrücken oder der Slasher-Filmsammlung könnte gerade derjenige sein, der empfindlich darauf reagiert, derartiges im Spiel anzutreffen).

Ebenso gut könntest du verschiedene Elemente langsam in dein Spiel einsickern lassen, statt im Voraus zu planen, um die Komfortzonen der Spieler auszuloten. Falls zum Beispiel ein lüsterner Nichtspielercharakter einen Spielercharakter zu verführen versucht, dann gib zunächst ein paar subtile Hinweise und warte ab, ob der Spieler den Köder schluckt. Seine Reaktionen geben Hinweise darauf, wo bei diesem Thema die Grenzen seiner Komfortzone liegen und wie weit du gehen kannst. Und natürlich gibt es einen großen Unterschied zwischen subtilen Hinweisen und der bildhaft-anzüglichen Beschreibung der verschwitzten Umarmung zweier zwergischer Liebender. Ein Schuss heikle Themen braucht seine Zeit.

Da Kampf ein Kernelement des Spieles ist, kommt es oft zu Gewalt. Aber genauso wie eine Kindersendung Tätlichkeiten zeigen kann, ohne dass dabei die Eingeweide fliegen und Blut spritzt, gibt es auch im Rollenspiel ein breites Spektrum. Gewalt, oder besser die Art der Darstellung von Gewalt, ist eines der bestimmenden Elemente, ob Filme und Videospiele für bestimmte Altersgruppen geeignet sind – und ähnliche Überlegungen können zu gänzlich unterschiedlichen Stilen des Rollenspiels führen. Abhängig vom Zusammenhang kann dieselbe Kampfhandlung mit einem einfachen „du triffst ihn mit deinem Schwert“ oder einer weitaus einprägsameren, blutigeren Version beschrieben werden: „Du ziehst ihm die Klinge durch den Unterleib, seine Haut klafft auf, der Anblick erinnert dich an zwei dünne Lippen, durch welche seine Eingeweide auf den Boden gespuckt werden.“



Die Nutzung von Themen für Erwachsene kann ein exzellenter Weg sein, um bei den Charakteren eine Reaktion auf den Schurken oder ein Ereignis hervorzurufen. Ein übler Schurke, der Männer und Frauen zur Befriedigung seiner sexuellen Gelüste benutzt, ehe er sie während des Geschlechtsaktes erwürgt, kann Wut, Zorn und den Wunsch nach Vergeltung auch in den friedfertigsten Charakteren hervorrufen. Der Grad an Komfort bezüglich Gewalt kann auch mit dem Opfer wechseln – für manche Gruppen dürfte es kein Problem darstellen, einen schurkischen Grottenschrat kaltblütig zu ermorden, doch der Mord an einem Kind – egal zu welch hehren Gründen – überschreitet wahrscheinlich jede Grenze. Tatsächlich begibst du dich auf sehr dünnes Eis, sobald Kinder, Tiere und andere unschuldige Wesen ins Spiel kommen. In deinen Augen mag ein Bösewicht, der Tiere missbraucht, das ultimative Beispiel eines verkommenen Subjektes sein (und daher ein großartiger Gegenspieler), doch deine Spieler könnten nicht bereit sein, über solche Dinge zu sprechen, selbst wenn es darum geht, sie zu bekämpfen. Auch falls dein Spiel öfters fragwürdige Moral und die Wahl zwischen zwei bösen Dingen zum Inhalt hat, solltest du vorher abklären, ob deine Spieler sich ebenfalls dafür interessieren. Für dich kann es der knallharten Realität entsprechen, dass die Charaktere sich mit einem offensichtlich bösen Charakter verbünden müssen, um ein gemeinsames Ziel erreichen zu können, doch die Spieler könnten dies als schlechte Wahl oder völlig gegen die Gesinnung ihrer Charaktere laufend betrachten. Wenn du also eine Begegnung überlegst, in welcher die Grundeinstellung des Paladins und sein ganzer Glaube in Frage gestellt werden, dann versichere dich vorher, dass der Spieler des Paladins derartiges auch mag. Sei jederzeit darauf bedacht, die Gefühle deiner Spieler nicht zu verletzen, und plane entsprechend.

Falls du glaubst, dass bestimmte Stile oder Themen deine Spieler abstoßen könnten, du sie aber dennoch einflechten willst, überlege, ob du die Einstellung der Spieler dazu in einem Kurzabenteuer ausloten könntest, statt die Integrität deiner Kampagne zu gefährden. Wenn du mit Fremden, jungen Menschen, anderen möglicherweise empfindlichen Leuten oder an einem öffentlichen Ort spielst, vermeide heikle Themen am besten vollständig. Auch wenn die Gesellschaft Gewalt bis zu einem gewissen Grad toleriert, sind andere heikle Themen besser für private, erwachsene Gruppen geeignet. Und vergiss nicht, dass manche Spieler die raue Realität in ihrer wöchentlichen Märchenwelt nicht sehen wollen.

Kenne deine Spieler – je besser du ihre Vorlieben kennst, umso erfreulicher wird das Spiel für alle Beteiligten.

Der Spielleiter als Gastgeber

Die Hauptaufgabe eines SL besteht darin, das Spiel zu leiten – doch dazu gehört mehr, als die Würfel zu rollen und im Spiel Herausforderungen aufzubauen. Da er das Mitglied der Spielrunde ist, welches die meiste Verantwortung für ein erfolgreiches Spiel trägt, fungiert er auch als Veranstalter und Gastgeber, welcher sich um Organisation und Logistik kümmern muss.

Die soziale Seite des Spieles ist wenigstens genauso wichtig wie die Qualität des Spieles selbst. Erwachsene Rollenspieler haben selten Zeit zu sozialen Zusammenkünften, da der Beruf, die Familie und das eigene Heim ihre Zeit in Anspruch nehmen, entsprechend stellt das Treffen zum Rollenspiel eine willkommene Abwechslung dar, um Zeit mit Freunden verbringen zu können. Darin unterscheidet es sich nicht von einem gemeinsamen Poker-, Film- oder Brettspielabend. Und wie bei jeder Feier gibt es vorher und nachher Arbeit zu erledigen.

Einige der folgenden Dinge können an bereitwillige Spieler weitergegeben werden, doch am Ende ist der SL für alles verantwortlich.

Anzahl der Spieler

Bevor das Spiel überhaupt beginnt, muss der SL entscheiden, wie viele Spieler er einladen sollte. Es gibt da keine festen Ober- oder Untergrenzen, doch letztendlich liegt es beim SL, wie viele Spieler er meint managen zu können – und natürlich kann auch der vorhandene Platz oder die Zahl der Sitzgelegenheiten die Zahl nach oben begrenzen. Die meisten veröffentlichten Abenteuer präsentieren Herausforderungen für eine vierköpfige Gruppe, aber jede Begegnung kann ohne große Probleme jeder Gruppengröße angepasst werden.

Kleine Gruppen

Gruppen von zwei oder drei Spielern erlauben intensiveres Rollenspiel, erfordern aber auch, dass du jede Herausforderung sorgsam anpasst, nicht nur im Hinblick auf die kleinere Gruppe, sondern auch auf möglicherweise fehlende wichtige Fähigkeiten.

Am einfachsten geht dies, indem besagte Fähigkeiten gar nicht benötigt werden – falls die Gruppe keinen Schurken dabei hat, könntest du auf Fallen und zu knackende Schlösser verzichten. Du kannst auch einen NSC mit den passenden Fähigkeiten einführen, der die Gruppe unterstützt – dann musst du aber darauf achten, dass er den SC nicht die Show stiehlt. Alternativ kannst du den SC magische Gegenstände zur Verfügung stellen, die bestimmte Fähigkeiten kopieren wie z.B. Heiltränke und Zauberstäbe mit Heilzaubern, falls die Gruppe keinen Heiler hat. Und falls deine Spieler über ausreichende Erfahrung verfügen, könnte auch jeder zwei Charaktere spielen, um die wichtigen Positionen innerhalb der Gruppe auszufüllen.

Grosse Gruppen

Gruppen von mehr als sechs Leuten bieten mehr Charakteroptionen, neigen aber auch dazu, mehr Lärm zu produzieren und schwieriger zu kontrollieren zu sein. Mit mehr Charakteren werden Kampfszenen länger und umfangreicher und jeder Spieler muss länger warten, bis er an der Reihe ist. Dies fördert natürlich die Wahrscheinlichkeit, dass einzelne Spieler abgelenkt werden und das Interesse verlieren, dass Unterhaltungen zwischen zwei Spielern aus dem Ruder laufen und alle anderen ablenken, oder dass zurückhaltende Spieler schlicht übersehen werden. Daher solltest du bei sechs Spielern eine Grenze ziehen, außer du verfügst über ausreichende Erfahrung, um Kampfhandlungen schnell abwickeln zu können, ohne zu sehr in den Regeln nachschlagen zu müssen. Spielhilfen für das Verfolgen der Initiative (Karten, Magnettafeln oder Zettel überm SL-Schirm) helfen einem dabei im Kampf nicht die Übersicht zu verlieren.

Spieler finden

Sobald du dich entschieden hast, wie groß die Spielrunde werden kann, wird es Zeit, eine Gruppe zu organisieren. Beginne bei Freunden und Familienmitgliedern, die du gerne dabei hättest. Solange gemeinsame Interessen bestehen, sollten große Altersunterschiede dabei kein Problem sein.

Falls du immer noch Platz am Tisch haben solltest, kannst du überlegen, Leute anzusprechen, die du nicht oder nur teilweise kennst – Kollegen und Freunde sind üblicherweise die erste Wahl, vor allem wenn deine Spieler bereits Loblieder auf deine Spielrunden gesungen haben.

Außerhalb des Bekanntenkreises gibt es einige Möglichkeiten, weitere Spieler aufzutreiben. Frage beim örtlichen Spieleladen an, ob du ein Flugblatt mit den Informationen zu deiner Runde und deinen Kontaktdaten auslegen oder aufhängen kannst oder informiere dich, ob es Spielrunden an deiner Schule oder der nächsten Hochschule gibt. Über das Internet kannst du in Diskussionsforen tausende von Spielern erreichen und auch dort unter entsprechenden Rubriken deine Spielrunde bewerben. Es gibt sogar Seiten, die speziell darauf ausgerichtet sind, Kontakte zwischen Spielern herzustellen, wie z.B. unter „Suche Mitspieler...“ im Forum von Ulisses-Spiele.de. – Sicherheit kommt natürlich immer zuerst, weshalb du dich mit Fremden immer zuerst an öffentlichen Plätzen mit vielen Menschen treffen solltest, ehe du sie zu dir einlädst, ebenso wie du nie mehr zu dir selbst an persönlichen Informationen veröffentlichen solltest als deine E-Mail-Adresse, bis du weißt, dass der andere vertrauenswürdig ist.

Ansonsten gilt: Geh dahin, wo andere Spieler sind. Besuche die örtlichen Spieltreffen, Science Fiction-Filmpremieren oder andere Veranstaltungen, die für Spieler interessant sind. Sprich dort mit den Leuten und falls sich herausstellen sollte, dass jemand in deiner Nähe wohnt, erwähne deine Spielrunde und dass du noch Spieler suchst, und gib ihm deine Kontaktdaten.

Wenn du die Spielersuche nicht selbst übernehmen willst, kannst du es auch einem oder mehreren deiner Spieler überlassen, es ist aber eine gute Idee darauf zu bestehen, Kandidaten erst einmal kennenzulernen und sie vielleicht auch der Gruppe vorzustellen, ehe man sie zu einer Sitzung einlädt.

Ein Wort zur Warnung: Gehe auf Nummer sicher, dass sich jeder Neuzugang mit dem Rest versteht. Du kannst zwar nicht alle möglichen Konflikte voraussehen, aber offensichtliche Probleme sollten vermieden werden – das können stark unterschiedliche Spielstile sein (siehe hierzu auch *Spielerinteraktionen* in Kapitel Drei) oder Vorbelastungen, etwa wenn der Kandidat der Ex-Freund einer deiner Spielerinnen ist, usw. Viele Spielrunden fallen wegen derartiger Konflikte zwischen den Spielern auseinander. Daher sollte man mit einem neuen Spieler die Risiken gering halten und ihn erst einmal zu einem einzelnen Abenteuer oder als Gastspieler einladen, und dann in der Gruppe entscheiden, ob er dazu passt oder nicht. Lass

keinen deiner Spieler – und erst recht nicht den Kandidaten - Druck auf dich ausüben, ihn wieder einzuladen, wenn er nicht zum Rest passt.

Spielort

Der perfekte Platz zum Spielen besitzt folgende Eigenschaften:

- Kein Durchgangszimmer, so dass die Spielrunde nicht von Außenstehenden oder Lärm gestört wird.
- Bequeme Sitzgelegenheiten für alle, von denen man den Spieltisch überblicken kann, außerdem ausreichend Armfreiheit zum Würfeln.
- Eine große ebene Fläche mit Platz für einen Bodenplan und Miniaturen.
- Platz für Regelbücher, Karten, Notizen und andere wichtige Spielmaterialien.
- Bücherregale für Nachschlagewerke.
- Einfacher Zugang zu Knabberzeug, Getränken und natürlich dem Badezimmer.

Das Gebäude

In der Regel ist es für dich als SL am bequemsten, in den eigenen vier Wänden spielen zu können, schließlich hast du dort Zugriff auf dein ganzes Spielmaterial. Spieler haben meist weniger Bücher und verlassen sich darauf, dass der SL ihnen die Unterlagen zum Nachschlagen während des Spieles überlässt. Wenn ihr viele Bücher benutzt, ist es natürlich nicht so leicht, alles immer durch die Gegend zu schleppen, wenn ihr bei jemand anderem spielt – und wenn du nur einen Teil mitnimmst, fehlt am Ende unter Garantie etwas. Natürlich kannst du – den nötigen Platz und das Einverständnis des betroffenen Spielers vorausgesetzt – deine Bücher und Unterlagen bei jemand anders einlagern, wenn ihr euch dort regelmäßig trefft.

Manche Gruppen schaffen es, die Örtlichkeit regelmäßig zu wechseln, so dass nicht immer derselbe mit Aufräumen und Saubermachen beschäftigt ist und auch die Belastungen für das Umfeld der einzelnen Spieler besser verteilt sind. Außerdem kann der Spieler, in dessen Räumen ihr euch trefft, einige der Gastgeberaufgaben übernehmen – speziell das zur Verfügung stellen von Knabberzeug, Getränken, Musik, usw. Dabei ist es wichtig, dass entweder alle in Frage kommenden Räumlichkeiten mit dem Nötigen ausgestattet sind, ansonsten wäre es ratsam, einen oder mehrere Spieler fest mit der Beschaffung bestimmter Dinge zu beauftragen, z.B. dass einer immer die Getränke mitbringt, was natürlich aus einer Gruppenkasse zu finanzieren wäre.

Andere Gruppen treffen sich im örtlichen Spieleladen. Sofern der Laden Rollenspiele im Sortiment hat, könnte der Inhaber eine reguläre Kampagne in seinen Räumen, wo Kunden sie sehen und sich eventuell auch informieren können, als zusätzliche Werbung begrüßen. Dies erfordert natürlich auch Geduld von den Spielern, da sie Zuschauern gegenüber freundlich sein und auch mögliche Fragen beantworten müssen. Ebenso muss das Spiel familienfreundlich gehalten werden, da Eltern mit ihren Kindern zu den Zuschauern gehören können – also keine ausufernden Sexszenen oder detailreiche Gewaltdarstellungen. Und natürlich kann eine solche öffentliche Spielrunde auch neue Spieler anziehen. Falls du keine Plätze mehr am Tisch frei hast, wäre das Hinterzimmer des Ladens ein besserer Spielort.

Bei schönem Wetter kann man natürlich auch draußen in einer Scheune, einem Pavillon, an einem Gartentisch oder auch auf einer Wiese spielen – man braucht nur ein paar schwere Gegenstände als Gewichte für Charakterbögen und andere Unterlagen, damit der Wind sie nicht fortwehen kann.

Der Raum

Der traditionelle Ort zum Spielen ist ein großer Tisch, an dem alle Spieler und der SL Platz finden, dies ist aber nicht zwingend. Der Esstisch wird oft gewählt, weil er genug Platz für Bodenpläne und Miniaturen bietet und genug Leute sich an ihn setzen können. Allerdings steht der Esstisch meist in einem zentralen Raum im Haus, der von vielen betreten wird und meistens auch nicht mit dem Standort des Bücherregals identisch ist. Ein kleiner übersichtlicher Raum, in dem jeder jeden sehen kann, mit etwas Platz auf dem Boden für Bodenpläne und Figuren funktioniert ebenfalls. Falls ihr euch in einer Wohngemeinschaft trefft, bzw. noch mehr Personen zum Haushalt des Gastgebers gehören, dann versichere dich, dass die anderen durch euch nicht gestört werden, aber auch euch nicht stören.

Die Uhrzeit

Manchmal ist es gar nicht schwer, einen gemeinsamen Termin zu finden, um sich zu treffen. Wenn die ganze Runde nahe beieinander wohnt, vielleicht sogar im selben Wohnheim o.ä., könnte man wahrscheinlich ohne Probleme jeden Abend ein Treffen organisieren. Sobald aber andere Pflichten hinzukommen und nicht jeder zu einer bestimmten Zeit verfügbar ist, beginnen oft die Kopfschmerzen.

Am einfachsten ist es, einen festen Termin festzusetzen, etwa jeden Freitagabend um 20 Uhr. Manche Spielrunden kommen wöchentlich, andere zweiwöchentlich oder monatlich zusammen. Einen noch häufigerem Rhythmus findet man kaum, da man ihn meist nicht beibehalten kann, während bei noch größeren Zeitabständen die Spieler dazu neigen zu vergessen, was alles im Spiel geschehen ist. Der Wochentakt ist der einfachste, da man ihn sich recht gut einprägen kann. Wochenenden sind natürlich für Menschen mit geregelter Arbeitszeit am besten, aber natürlich kann sich kaum jemand jedes Wochenende freihalten. Unter der Woche nach der Schule funktioniert vielleicht bei Eltern und Schülern, die Wahl des Tages kann aber auch wieder schwierig werden, da sportliche Aktivitäten und die Mitgliedschaft in anderen Vereinen dazwischenkommen können.

Wenn ihr euch für einen zweiwöchigen oder auch monatlichen Rhythmus entscheidet, solltet ihr überlegen, mehr Zeit für die einzelne Sitzung einzuplanen. Bei monatlichen Treffen solltet ihr einen ganzen Tag anvisieren, vielleicht sogar ein ganzes Wochenende, falls Übernachtungsmöglichkeiten bestehen. Sieh auch zu, dass niemand den Termin vergisst. Wenn ihr euch nur monatlich trefft, beginne immer mit einer Zusammenfassung der Ereignisse der letzten Sitzung, um die Spieler zurück ins Spiel zu bringen.

Sofern ihr keinen festen Termin habt – wie gesagt, jeden Donnerstagabend oder vielleicht der erste Samstag im Monat o. ä. – müsst ihr jede Sitzung einzeln absprechen, was ziemlich schwierig sein kann, da bei diesem Modell die Spieler sich z.B. keinen Wochentag aus Prinzip freihalten. Die Absprache, wann man wieder zusammenkommt, kann am Ende einer Sitzung erfolgen oder später über Telefon oder E-Mail.

Hausregeln

Sobald ihr euch auf Ort und Zeit der ersten Sitzung geeinigt habt, kommen die „Hausregeln“ für die Kampagne ins Spiel. Normalerweise meint man damit Veränderungen an Spielmechanismen, hier geht es aber um die am Spielort geltenden Regeln zur Organisation des Treffens. Einige Punkte werden weiter unten aufgeführt, sind aber natürlich nicht abschließend. Man sollte das wichtigste aber im Vorfeld klären und nicht erst, wenn es brennt. Natürlich sollten alle mit den Regeln einverstanden sein. Sollte es Bedarf für eine neue Regelung geben, dann sprich sie mit deinen Spielern ab, erkläre, dass sie ab der nächsten Sitzung gilt, und sprich sie zu Beginn dieser Sitzung auch noch einmal dann an.

Abwesenheit eines Spielers

Was geschieht, wenn ein Spieler zu einer Spielsitzung nicht erscheint? Hier die üblichen Lösungen:

Ein anderer Spieler führt den Charakter: Das ist die einfache Lösung, andererseits hat der Spieler vielleicht keine Ahnung von der Klasse des Charakters oder weiß seine Möglichkeiten nicht richtig einzusetzen. Und falls der Charakter stirbt, dürfte sein Spieler mit ziemlicher Sicherheit davon alles andere als begeistert sein – und das mit Recht. Auch wenn der Charakter überlebt, so wird der andere Spieler ihn höchstwahrscheinlich anders gespielt haben, was Auswirkungen für die ganze Gruppe haben kann. Dieser Ansatz funktioniert daher am besten, wenn jeder Spieler für den Fall seiner Abwesenheit einen anderen Spieler als Vertreter bestimmt, der dann seinen Charakter ohne Einschränkungen führen darf.

Der SL spielt den Charakter als NSC: Hier haben wir ein ähnliches Problem wie oben. Als SL hast du eigentlich schon genug zu tun und musst nicht auch noch den Spielstil und das Auftreten eines deiner Spieler zu kopieren versuchen. Wahrscheinlich würdest du den SC viel vorsichtiger führen als ein anderer Spieler und auch das Verlustrisiko minimieren, da du ja die ganzen Gefahren auf dem Weg kennst, aber du kannst ihm dennoch nicht dieselbe Aufmerksamkeit zukommen lassen, so dass jede negative Konsequenz vom Spieler dir angelastet werden wird.

Der Charakter trennt sich von der Gruppe und kümmert sich um andere Dinge: Das klappt normalerweise ganz gut, allerdings könnten die Fähigkeiten des Charakters während der Sitzung schmerzlich vermisst werden. Manchmal musst du mit dem Charakter vielleicht eingreifen, um in einem Kampf das Ruder herumzureißen oder eine andernfalls unüberwindliche Falle zu entschärfen, aber ansonsten funktioniert der kurzfristige Rückzug. Das Hauptproblem besteht darin, die Abwesenheit des Charakters und seine Rückkehr zur Gruppe halbwegs logisch zu erklären und auch zu ermöglichen und sie am besten noch mit der Haupthandlung zu verknüpfen.

Der Charakter kommt und geht mit seinem Spieler und es kümmert keinen: Einfach, aber nicht für jeden nachvollziehbar. Eben war der Charakter noch da, jetzt ist er fort und nach einer Weile wieder zurück. Als SL brauchst du dir keine Gedanken über eine Vertretung zu machen und auch nicht, wie man die Abwesenheit und Rückkehr in die Handlung integriert. Je nach Vorlieben der Gruppe kann ein abwesender Charakter bei seiner Rückkehr wissen, was so alles derweil passiert ist, oder nicht.

Die Sitzung absagen

Wie viele Spieler müssen absagen, ehe du das nächste Treffen absagst? Das hängt natürlich erstmal von der Größe der Gruppe ab. Wenn du nur einen oder zwei Spieler hast, macht das Fehlen eines Spielers das Spiel unmöglich. Bei einer größeren Gruppe hast du mehr Flexibilität. Manche SL haben die Regel aufgestellt, dass sie mit weniger als zwei oder drei Leuten keine Runde leiten, andere gehen von anderen Zahlen aus.

Ein Lösungsmöglichkeit besteht darin, die Gruppe zu trennen und für die Anwesenden ein Abenteuer außer Reihe zu leiten – dann ist es natürlich praktisch, ein Abenteuer für eine kleine Gruppe in der Hinterhand zu haben.

Falls das Problem längerfristig besteht, laden einige SL auch mehr Spieler ein, als sie brauchen, da sie davon ausgehen, dass einer oder zwei es immer nicht schaffen werden. Eine wechselnde Truppe kann natürlich spaßig sein, verlangt aber auch von Spielern und SL einiges ab. Erstens kann es lange dauern, bestimmte Ziele zu erreichen, zweitens steigt der Buchhaltungsaufwand und drittens muss der SL auch bereit sein, eine große Gruppe zu leiten, falls alle auf einmal auftauchen sollten.

Essen am Spieltisch

Man kann darauf bestehen, dass am Spieltisch nicht gegessen oder getrunken wird, allerdings ist es nicht leicht, eine solche Regelung auch durchzusetzen. Rollenspielsitzungen dauern stets lange und die Leute werden hungrig und durstig. Natürlich kannst du Knabberzeug auf einem anderen Tisch oder in einem anderen Raum auffahren, aber sie werden mit einiger Sicherheit ihren Weg zum Spieltisch finden.

Wenn du Essen am Tisch erlaubst, musst du dich auf die unvermeidliche Unordnung oder sogar Schweinerei vorbereiten – halte Handtücher bereit, um vergossene Getränke rasch aufwischen zu können, und ermutige deine Spieler, ihre Charakterbögen usw. mit durchsichtigen Plastikhüllen zu schützen. Ebenso ist es eine gute Idee, die Nachschlagewerke klar von Essen und Trinken getrennt zu halten. Vergiss auch nicht, dass Essen und Trinken nicht umsonst sind. Falls ihr wechselnde Örtlichkeiten nutzt, kann es dem Gastgeber obliegen, dafür zu sorgen, aber ebensogut kann jeder seine Sachen selbst mitbringen oder für jede Sitzung eine Sammlung veranstaltet werden, die dann in Knabberzeug und Getränke umgesetzt wird.

Kinder und Haustiere

Wenn ihr in einem Haushalt spielt, zu dem kleine Kinder gehören, dann haltet diese am besten ganz aus dem Spielzimmer fern. Sollte dies nicht möglich sein, dann sorgt zumindest dafür, dass Würfel und Miniaturen außer Reichweite der Kinder sind, damit diese sie nicht verschlucken können.

Haustiere können ebenfalls zu einem Problem werden. Falls einer der Spieler allergisch ist, verlangt es schon die Höflichkeit, die Tiere aus dem Spielzimmer zu verbannen. Außerdem

verhindert dies auch, dass ein wedelnder Hundeschwanz den Tisch abräumt oder eine Katze die Miniaturen als Spielzeuge beansprucht. Wenn allerdings keiner Einwände gegen die Gegenwart der Tiere erhebt, ist dies auch kein Problem.

Andere Aktivitäten am Spieltisch

Trotz aller Bemühungen wird es dir nicht immer gelingen, alle Spieler ständig im Spiel zu halten. Bei größeren Kämpfen und vielen Leuten am Tisch kann es längere Zeit dauern, ehe ein Spieler wieder zum Zuge kommt. Ebenso kann sich eine Gruppe auftrennen, so dass du deine Aufmerksamkeit plötzlich zwischen zwei Grüppchen aufteilen musst.

Spieler neigen dazu, in solchen Situationen ihre Zeit mit anderen Dingen auszufüllen. Manche lesen in einem Buch, andere stricken oder bemalen Miniaturen. Und wieder andere führen Unterhaltungen über alles Mögliche, nur nicht über das Spiel. Solange sie dadurch andere Spieler nicht ablenken und sie auch selbst problemlos ins Spiel zurückfinden, kannst du das wohl erlauben. Wenn dies aber nicht der Fall ist, dann besteht Handlungsbedarf. Entweder trefft ihr eine Regelung, in Zukunft derartiges zu unterlassen, oder der permanent störende Spieler muss eine andere, weniger ablenkende Aktivität finden.

Sollten die Aktivitäten eines oder mehrerer Spieler die anderen stören, kannst du sie auch vom Tisch wegschicken – auf dem Sofa drüben im Wohnzimmer besteht immer noch loser Kontakt zu ihnen, aber sie stören nicht mehr direkt. Außerdem könntest du Spieler, die gerade nichts zu tun haben, bitten, sich um verschiedene Dinge zu kümmern, z.B. neues Popcorn zu machen, Getränke aus dem Nebenraum zu holen, den angefallenen Verpackungsmüll wegzubringen oder sich anderweitig zu betätigen – und ganz nebenbei können sie ihr Gespräch draußen beenden.

Unterhaltungen außerhalb der Rolle

Beim Rollenspiel kommt es zu vielen Gesprächen zwischen Charakteren, aber auch zu vielem Geplapper außerhalb der Rolle. Meistens ist es nicht schwer, beides voneinander zu trennen, etwa wenn es um Hausaufgaben oder den Klempnertermin am nächsten Tag geht. Wenn die Spieler sich aber z.B. darüber unterhalten, wie man mit einem Gefangenen verfahren soll, kann es für den SL schwer werden zu unterscheiden, ob sie nur überlegen oder tatsächliche Drohungen äußern – und das kann unerwünschte Folgen haben, wenn der NSC auf Dinge reagiert, die der Spieler gar nicht seinem Charakter in den Mund legen wollte.

Eine einfache Lösung wäre es, einen Spieler, der nicht als sein Charakter auftreten will, aufstehen oder auch die Hand dabei heben zu lassen, so dass alle erkennen, dass nicht Roland der Paladin, sondern sein Spieler etwas sagt.

Ebensogut könntest du von jedem verlangen, dass die Charaktere mit Akzent sprechen müssen – solange jeder es verstehen kann, sollte es nur ein paar Sitzungen dauern, bis sich alle daran gewöhnt haben.

Konflikte zwischen Spielern

Auch wenn die Mitglieder einer Abenteuergruppe meist gemeinsame Ziele haben, muss das nicht bedeuten, dass sie immer miteinander klar kommen. Manche Streitereien innerhalb der Gruppe entstehen aus Konflikten zwischen Charakteren, etwa aufgrund der Gesinnung oder des Hintergrundes. Zu anderen kommt es, weil die Spieler der Charaktere ein Problem miteinander haben.

Das Gezanke ist meistens nicht schädlich und manchmal sogar unterhaltsam, wenn allerdings ein Mitglied der Gruppe einem anderen Schaden zufügen will, ist es an der Zeit zu handeln. Hausregeln, um Zwistigkeiten zwischen Spielern vom Tisch fernzuhalten, sind ebenso wünschenswert wie Regelungen, die Kämpfe zwischen Gruppenmitgliedern oder Diebstahl untereinander zu vermeiden helfen sollen. Schließlich sollen die Spieler als Team handeln und sich nicht in Grüppchen aufspalten, da dies im Ergebnis zu weniger Spielzeit für jeden führt.



Vorbereitungen zum Leiten

Bei den wahrlich Großen unter den Spielleitern scheint das Leiten eines Spiels einfacher Kinderkram zu sein, wenn sie denkwürdige Charaktere, atemberaubende Handlung und lebendige Beschreibungen zu einem unvergesslichen Werk der Fantasie verknüpfen. In einem gut geleiteten Spiel spüren Spieler regelrecht die Gefahr und die mit dem Überwinden der Gefahren verbundene Erleichterung und Freude, Ereignisse scheinen manchmal unvorhersehbar und lebendig und die Charaktere wachsen an den Herausforderungen.

Derartige fast schon magische Erfahrungen verlangen aber sehr viel Vorbereitung und große Spontanität, auch wenn letzteres schwer erscheint, wenn man mit seinen Notizen jongliert.

Lebenswichtige Dinge

Das folgende solltest du griffbereit am Tisch halten, um nicht mit der Suche danach abgelenkt zu werden:

Regelbücher und anderes Spielmaterial: Du benötigst ein Exemplar des genutzten Regelwerkes und jeder Erweiterung, die sich mit den Fähigkeiten deiner Spielercharaktere beschäftigt. Sollten auch deine Spieler oft darauf zugreifen wollen, bitte sie, sich ebenfalls ein Exemplar anzuschaffen.

Würfel: Sorge dafür, dass jeder Spieler einen Satz der üblichen Würfel hat, also jeweils einen W4, W6, W8, W10, W12 und W20. Die Jagd nach fehlenden Würfeln kostet oft wertvolle Zeit.

Schreibzeug: Jeder benötigt einen Stift und Notizpapier, ein paar leere Charakterbögen parat zu haben ist sicherlich auch keine schlechte Idee.

Miniaturen: Viele SL nutzen Miniaturen, um einen besseren Überblick zu behalten. Das funktioniert am besten mit einer maßstabsgetreuen Karte der Umgebung, aber auch ein abwaschbarer Bodenplan bietet sich an. Karten und Bodenpläne im richtigen Maßstab können auch am Computer erstellt werden.

Sonstige Spielhilfen: Spielerunterlagen, wie z.B. Darstellungen von Gegenständen, Porträts, Karten und handschriftliche Notizen, können das Spiel beschleunigen und das Interesse der Spieler aufrecht erhalten.

Die sieben Regeln der guten Vorbereitung

Was genau nötig ist, variiert von Spielgruppe zu Spielgruppe, die folgende Checkliste sollte dich aber auf fast alles vorbereiten:

Kenne die Charaktere und ihre Spieler

Nimm dir die Zeit und sieh dir alle Charakterbögen sorgfältig an. Überlege, was jeder Charakter im Spiel tun kann – welche Kräfte und Fähigkeiten besitzt er, wo liegen seine Stärken, wie groß ist seine Macht. Dies hilft dir vorherzusagen, was der Spieler in bestimmten Situationen tun wird.

Achte besonders auf Kräfte, die automatisch wirken oder nicht aktiviert werden müssen – z.B. die Fähigkeit, drohende Gefahr zu spüren oder Geheimtüren zu entdecken. Es ist deine Aufgabe, dafür zu sorgen, dass solche Kräfte und Fähigkeiten dann funktionieren, wenn sie benötigt werden, und so funktionieren, wie sie sollen.

Ebenso wichtig ist es, dass du deine Spieler kennst. Viele Spieler haben Vorlieben für bestimmte magische Tricks oder Kombinationen ihrer Fähigkeiten, aber auch tiefsitzende fehlerhafte Vorstellungen davon, was ihre Charaktere können oder nicht können. Wenn du dies alles weißt, hast du es leichter, die Spieler beschäftigt und interessiert zu halten und kannst Problemen begegnen, ehe sie im Spiel auftreten.

Kenne die Örtlichkeit

Mach dich mit dem Hintergrund und der Örtlichkeit vertraut, an dem die Handlung spielt. Wenn du ein veröffentlichtes Abenteuer leitest, dann lies es sorgsam durch. Du solltest nicht nur imstande sein, Fragen zu grundlegenden Dingen wie der Deckenhöhe zu beantworten, sondern auch erzählen können, welche Sinneseindrücke die Charaktere wahrnehmen.

Und mache dich mit der Zusammensetzung des Abenteuers vertraut – was liegt wo, wie heißen die Besonderheiten und welche Entfernungen liegen dazwischen, wo sind Eingänge, Ausgänge, Treppen und die ganzen anderen Dinge, die SC zur Fortbewegung nutzen.

Kenne die Handlung

Manche Spielrunden haben kaum Hintergrundhandlung – die Charaktere bewegen sich einfach von Herausforderung zu Herausforderung und ertragen, was du ihnen entgegenwirfst. Doch selbst so einfach gestrickte Abenteuer gewinnen an Qualität, wenn du dir im Vorfeld überlegst, warum die Gegner der Gruppe im Weg stehen, was sie gerade machen, wenn die Gruppe auftaucht, und wie sie auf diese Störung reagieren könnten.

Andere Runden spielen innerhalb einer wachsenden Handlung. Ehe du so ein Spiel beginnst, nimm dir die Zeit und überlege Anfang, Mittelstück und Ende. Notiere die wichtigen Ereignisse und Wendepunkte innerhalb der Handlung und überlege, wie sie durch ein Eingreifen der Charaktere verändert werden können. Schließlich bedenke, wie du diese Wendepunkte präsentieren willst, dass sich die Handlungen der Gruppe nahtlos in die Geschichte einfügen.

Kenne die Gegner

Denke auch über die Feinde, Gefahren und sonstigen Hindernisse nach, welche die Charaktere überwinden müssen, und wie die Gegner auf die Charaktere reagieren werden.

Kreaturen und NSC reagieren dank Sicht, Gehör und anderen Sinnen oftmals auf SC, wenn diese noch ein Stück weit entfernt sind. Wie Gegner reagieren, hängt von Temperament, Intelligenz und ihrer Natur ab, ebenso weshalb sie vor Ort sind und was sie gerade tun.

Tiere und Wesen mit entsprechender Intelligenz sind in der Regel anwesend, weil sie in der Gegend leben oder jemand sie dorthin gebracht hat, sie werden die Charaktere oft ignorieren, sofern diese nicht als Bedrohung registriert werden. Viele Tiere ziehen eine Flucht dem Kampf vor, aber selbst ein scheues Tier kann gefährlich werden, wenn es in die Ecke getrieben wird, und

manche sind auch sehr aggressiv und revierbezogen.

Jede Kreatur, die klüger ist als ein gewöhnliches Tier, wird normalerweise versuchen, vor dem Handeln die Lage einzuschätzen. Nur wenige hocken in ihren Nestern oder Räumen und warten darauf, angegriffen zu werden. Was sie tun, hängt davon ab, welche Waffen und Fähigkeiten ihnen zur Verfügung stehen und was für sie auf dem Spiel steht.

Wesen, die etwas zu verteidigen haben, sei es Eigentum, Vieh, Familie, einen Ruf usw., werden sicher nicht zögern, sich der Gruppe in irgendeiner Weise entgegenzustellen, was aber nicht zwingend ein sofortiger Angriff sein muss. Überlege, wie das Wesen auf Eindringlinge reagieren wird – ist es neugierig und Verhandlungen nicht abgeneigt? Sieht es die Gruppe als Bedrohung oder als Gelegenheit? Hat es bereits Pläne gemacht, wie mit Eindringlingen zu verfahren ist? Überlege auch, wie gut das Wesen mit der Gegend vertraut ist, welche Risiken es einzugehen bereit ist und wie rasch und sicher es die Lage erfassen kann.

Nicht jede Reaktion muss kriegerischer Natur sein, vielleicht möchte das Wesen nur mit den Neuankömmlingen reden oder schickt jemand anders, um dies zu tun. Vielleicht versucht es auch, Eindringlinge zu verschrecken oder in die Irre zu führen. Ein Wesen, das nichts zu gewinnen hat, wird nicht kämpfen, wenn es andere Wege gibt. Überlege auch, wann so ein Wesen aufgibt oder flieht – wenige Wesen kämpfen bis zum Tod, wenn es Alternativen gibt.

Kenne die Regeln

Du benötigst kein enzyklopädisches Wissen der Pathfinder Rollenspiel-Regeln, um ein gutes Spiel zu leiten, du solltest aber die Regeln kennen, auf welche ihr ständig zurückgreift. Das umfasst die Bestimmung der Initiative, wie Wesen angreifen und sich verteidigen und wie nicht-kampfbezogene Herausforderungen wie z.B. Fertigkeitswürfe (also Schlösser Öffnen oder auch Feinde wahrzunehmen, die sich an die Gruppe anschleichen, usw.) abgewickelt werden. Es schadet auch nicht, wenn du in deinem Regelwerk ein paar Markierungen anbringst – kleine Klebezettel und Post-It-Notes können da sehr wertvoll sein.

Achte auf Charakterfähigkeiten mit komplexen, schwierigen oder seltsamen Mechanismen und studiere sie. Dasselbe gilt für alle Fallen, Feinde und Gefahren, denen die Gruppe begegnen kann.

Falls du über etwas stolperst, dass du nicht einordnen kannst, wende dich an einen anderen Spielleiter oder spielspezifische Foren (z.B. www.ulisses-spiele.de/forum), sofern es deine Zeit erlaubt. Und wenn dies alles nichts bringt, dann entscheide selbst, wie eine Regel in der bestimmten Lage Anwendung findet und bleibe dabei – die meisten Probleme dieser Art lösen sich von selbst, wenn man nur ausreichend darüber nachdenkt.

Übertreibe es nicht!

Verliere nie aus den Augen, dass deine Vorbereitungen einem reibungslosen Spielablauf dienen. Zuviel Vorbereitungen können dies ruinieren. Bereite also immer nur soviel vor, wie nötig ist, um rasch Situationen klären zu können, die im Laufe der Handlung auftreten können, und dass du auch auf das Unerwartete reagieren kannst. Plane nicht alles derart genau, dass deine Spieler den Eindruck von Handlungsfreiheit verlieren und sich gegängelt fühlen, oder dass alles in sich zusammenstürzt, sollten die SC anders handeln als von dir erwartet.

Mach dir auch nicht mehr Notizen als du überschauen kannst – eine Seite pro wichtiger Begegnung, bedeutendem Ereignis oder NSC ist in der Regel genug und meistens bereits zuviel.

Plane nicht nur in eine Richtung

Beim Militär gibt es ein Sprichwort: Kein Plan überlebt die Begegnung mit dem Feind. Manchmal drängt es Spieler zu Dingen, welche du nicht vorausgeahnt hast – da wird dein Oberschurke mit einigen guten Würfelergebnissen viel zu früh in die Knie gezwungen, ein wichtiger Kampf verloren oder werden offensichtliche Hinweise übersehen. Mit ein wenig Planung kannst du solchen Entwicklungen vorbeugen und deine Handlung auf Kurs halten. Hängt die Handlung von einer einzelnen Person ab? Müssen die Charaktere erst eine wichtige Information erhalten, ohne welche der Erfolg nicht möglich ist? Gibt es eine Gefahr, welche die Gruppe ausschalten kann, wenn diese sie übersieht? Sobald du die Stolpersteine erkannt hast, kannst du dir plausible Möglichkeiten überlegen, wie du den Schaden in Grenzen halten kannst, sollte das Schlimmste eintreten.

Natürlich gibt es Handlungen der Spieler, auf welche man niemals vorbereitet ist. Wenn die Dinge ins Rollen kommen, ist es meist am besten, mitzuspielen und neuen Handlungselementen etwas Raum zu gönnen, während man langsam die

Veröffentlicht oder selbstverfasst?

Der Kauf veröffentlichter Abenteuer kann eine großartige Investition darstellen. Durch das Lesen solcher Szenarien kannst du erkennen, wie sich ein Abenteuer zusammensetzt und welche Herausforderungen für das Machtniveau deiner Gruppe geeignet sind.

Das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* befasst sich bereits damit, aber es ist viel besser, einen Blick auf eine fertige Kombination all dieser Elemente zu werfen. Und noch wichtiger: ein guter Blick auf ein Abenteuermodul kann dir auch neue Ideen für eigene Abenteuer geben. Es ist leicht, in einen Trott zu fallen, wenn man regelmäßig eine Runde leitet, aber veröffentlichte Abenteuermodule können dir helfen, neue Wege zu beschreiten. Dasselbe gilt für verfügbare Quellenbände und Handbücher der *Pathfinder Kampagnenwelt*. Übernimm Konzepte für deine eigene Welt oder sogar ganze Örtlichkeiten, Länder und Kulturen.

Ganz egal, wieviel veröffentlichtes Material du dein Eigen nennst, es liegt ganz bei dir, ob du es nutzt oder nicht. Wenn du hier und da etwas übernimmst, bekommst du immer noch etwas für dein Geld, doch wenn du in großem Maßstab auf sie zurückgreifst, kannst du als SL großartige Kampagnen mit minimaler Vorbereitung leiten.

Aufteilung der Bürde

Auch als SL musst du nur nicht alles selbst erledigen. Viele Aufgaben kann du auch auf deine Spieler übertragen:

Buchhaltung: Dies deckt all die kleinen Dinge ab, die dir helfen, deine Gruppe zu organisieren. Du kannst einen Spieler bitten, Aufzeichnungen zu führen, was die Gruppe alles erreicht hat – dazu gehören auch besiegte Feinde und erbeutete Schätze, so dass bei der Aufteilung der Beute Zeit gespart wird und du nicht selbst suchen musst. Du kannst diesen Spieler auch bitten, alle wichtigen Informationen nachzuhalten, über welche die SC stolpern, sowie die Namen von Personen und Orten aufzuschreiben, so dass nach einer Unterbrechung die Gruppe immer weiß, was bisher passiert ist.

Regelkenntnis: Wenn einer deiner Spieler nicht nur fair ist, sondern auch über Regelkenntnisse und die Gabe verfügt, die Regeln erklären zu können, dann nutze dies! Wenn du es mit einer unvertrauten Regelung zu tun hast, dann diskutiere ihre Funktion mit diesem Spieler. Sollte eine Regelauslegung während des Spieles zum Thema werden, hole dir seine Meinung. Ebenso kannst du ihn einsetzen, um Nachwuchsspielern als Mentor zur Seite zu stehen, so dass das Spiel nicht ins Stocken gerät.

Abwechselnde Spielleiter: Niemand sagt, dass du jede Spielsitzung leiten musst. Mehrere SL in einer Gruppe können sich abwechseln, so dass einer dort weitermacht, wo der letzte in der letzten Sitzung aufgehört hat, während dieser SL nun einen SC spielen kann. Dies erfordert aber starke Koordination und ausgeprägtes Rollenspiel, insbesondere die Trennung von Spieler- und Charakterwissen. Die Möglichkeit, in der eigenen Kampagnenwelt spielen zu können und verschiedene SL-Stile kennenzulernen, kann aber auch sehr unterhaltsam und belohnend sein.

Gruppe wieder zur eigentlichen Handlung zurückführt. Spieler fühlen sich machtlos, wenn sie auf eine bestimmte Handlung vom SL festgelegt werden, außerdem gehört es zum spaßigen Teil des SL-Daseins, auch einmal von seinen Spielern überrascht werden zu können. Mach einfach mit!

Kurzabenteuer

Ein Kurzabenteuer („One-Shot“) ist ein Szenario, das in einer einzelnen Sitzung durchgespielt werden kann. Diese Szenarien stehen für sich alleine mit wenig oder gar keiner Verbindung zu deinen anderen Spielrunden. Ebenso können sie Zwischenspiele und Ablenkung für deine regulären Spieler darstellen, damit du mehr Zeit hast, um das nächste große Kapitel deiner Kampagne vorzubereiten.

Die Charaktere können die üblichen SC, bekannte Gesichter wie z.B. Gefolgsleute oder völlig neue Spielercharaktere sein, die nur für dieses eine Szenario erstellt werden. Kurzabenteuer eignen sich sehr für Versuche mit ungewöhnlichen Charakteren, die bei einem längeren Spiel entweder nicht funktionieren oder rasch langweilig werden.

Charaktere

Sofern du nicht nur ein kurzes Szenario leiten willst oder eine längere Sitzung geplant hast, erschaffe neue Charaktere mit deinen Spielern bereits im Vorfeld. Sollte die Zeit knapp sein, kannst du auch selbst einige Charaktere vorbereiten und deinen Spielern die Auswahl zur Verfügung stellen – allerdings solltest du mehr vorbereiten als du Spieler hast, damit niemand meint, auf den Resten sitzenzubleiben. Wenn du dich entscheidest, deine Spieler ihre Charaktere selbst erschaffen zu lassen, dann lege das Machtniveau fest, welche Ausrüstung genommen werden kann und welche anderen Details dir wichtig sind, und behalte dir das Recht vor, Charaktere zu begutachten und vielleicht auch noch zu verändern, damit sie besser zum Rest der Gruppe passen. Vielleicht möchtest du dich auch mit jedem Spieler einzeln treffen oder Charaktere vor Spielbeginn zur Begutachtung vorgelegt bekommen.

Der Anfang

Präsentiere das Szenario so, dass die Spieler begeistert sind. Verrate keine Geheimnisse, aber lass die Spieler wissen, weshalb jeder ihrer Charaktere betroffen ist, wähle z.B. mehrere mögliche Ausgangssituation und Gründe, die einen Charakter mit dem Szenario verbinden können. Du kannst auch mit einer Situation beginnen, die entweder mitten in der Handlung liegt oder gradlinig in sie hineinführt, um Zeit zu sparen.

Dabei kannst du auf das sogenannte „MacGuffin“-Konzept zurückgreifen. Ein MacGuffin ist ein Element, welches die Handlung vorantreibt, aber keine Bedeutung mehr besitzt, sobald es seinen Zweck erfüllt hat. Dabei kann es sich um ein Gerücht, eine Schatzkarte, einen Auftrag, die Bitte eines Freundes, eine rätselhafte Botschaft oder alles Mögliche handeln, welches das Interesse der Gruppe erregen könnte, ohne zuviel zu verraten.

Das Ende

Wenn der letzte Würfel der Sitzung zum Liegen gekommen ist, überlege zu welchen Ergebnissen die Handlungen der Gruppe – egal ob erfolgreich oder nicht – führen können und sei bereit, eine abschließende Zusammenfassung zu liefern. Wenn deine Spieler diese Charaktere vielleicht nie wieder führen werden, kannst du auch Belohnungen vergeben oder ein Ende präsentieren, welche bei einer regulären Kampagne einfach nur seltsam wären. Natürlich hat sich aber auch schon mehr als ein Kurzabenteuer zu einer ganzen Kampagne entfaltet, wenn Spieler und Spielleiter die Handlungsfäden und Charakter als viel zu gut empfunden haben, um nach einem Abend Schluss zu machen…

Kampagnen

Eine Kampagne bietet mehr als eine Aneinanderreihung von Abenteuern, sie verleiht den Handlungen der Gruppe Tiefe und Bedeutung und macht die Charaktere zu einem Teil der Hintergrundwelt. Eine gut erschaffene Kampagne liefert dir zudem Handlungselemente, Örtlichkeiten, Persönlichkeiten und Konflikte, die du als Basis für eigene Abenteuer nutzen kannst. Kampagnen können von Anfang an durchgeplant sein, wie z.B. die sechsteiligen *Pathfinder Abenteuerpfade*, welche SL alle Abenteuer und das nötige Material in die Hand geben, um

eine ganze Kampagne zu leiten. Sie können aber auch ohne große Vorbereitungen zusammengeschustert werden, wenn der SL seine Abenteuer ein bis zwei Sitzungen im Voraus plant. Ganz hinten in diesem Buch befindet sich ein Kampagnenblatt, dass du nutzen kannst, um alle wichtigen Ereignisse deiner Kampagne zu planen und aufzuzeichnen.

Grundlagen einer guten Kampagne

Die meisten Ratschläge für Kurzabenteuer gelten auch für Kampagnen – nur der Maßstab ist anders. Hier einige der Dinge, die du beachten musst:

Kampagnenwelt

Deine Kampagnenwelt ist der Hintergrund für deine Abenteuer, nimm dir also die Zeit und überlege, wie sie aussieht und wie es wäre, so einen Ort zu besuchen – Kapitel Sechs liefert einige spezifische Ideen zum Erschaffen eines Hintergrundes.



Das reine Ausmaß der Kampagnenwelt kann bereits das Spiel beeinflussen. Alle Abenteuer können theoretisch im selben Land oder geographisch ähnlichen Gebieten stattfinden oder sogar in einer einzigen Stadt. Natürlich unterscheiden sich die Abenteuer, die du in so einem begrenzten Bereich leiten kannst von jenen, bei denen dir ganze Kontinente zur Verfügung stehen. Eine epische Kampagne, welche die ganze Welt umfasst, bietet zahllose Abenteuerschauplätze, während eine örtlich begrenzte Kampagne wiederum den Spielern das Eintauchen in die Welt erleichtert.

Handlung

Deine Kampagne muss keine alles umfassende Handlung haben, aber einer (oder mehrere) fortlaufende Handlungsfäden erleichtern es, die Abenteuer zu einer durchgehenden Handlung zu verknüpfen und bieten Ansatzpunkte für weitere Abenteuer.

Aber übertreibe es nicht – schließlich willst du keinen Roman schreiben, sondern nur erklären, wie und warum manche Dinge geschehen. Halte die Handlung allgemein, doch achte auf Details, die auch deinen Spielern auffallen könnten und die sie durch ihr Tun verändern könnten. Wähle eine Handlung, die sich langsam entfaltet, so dass sie auch fortschreiten kann, wenn deine Spieler sich nicht mit ihr befassen. Überlege, wie die SC die Handlung beeinflussen könnten, aber lege auch fest, was ohne ein Eingreifen der SC geschieht.

Bedeutende Persönlichkeiten

Lege fest, wer in deiner Welt das Sagen hat. Dazu gehören nicht nur die Herrschenden, sondern auch diejenigen, welche die Handlung vorantreiben. Wenn deine Kampagne eine Hintergrundhandlung hat, bestimme, wer hinter einzelnen Bedrohungen steckt. Frage dich selbst, wer an den Fäden zieht und wer was gewinnen oder verlieren kann.

Nicht jeder wichtiger NSC muss zugleich Macht und Einfluss besitzen. Jede Gegend hat einige einprägsame Charaktere, also platziere ein paar davon in der Nachbarschaft der SC. Manche davon können wertvolle Kontakte werden, die die SC mit Informationen versorgen, sie mit anderen, einflussreicheren NSC bekanntmachen, oder ihnen auch in der Not Schutz und Obdach gewähren. Und manche dienen einfach nur der Erheiterung.

Das Ende einer Kampagne

Viele Kampagnen laufen über unbestimmte Zeit, bis die Gruppe der Spieler auseinanderfällt, weil in ihren Leben Veränderungen auftreten und Prioritäten sich verschieben. Daran ist nicht Schlechtes, solange das Spiel weder für Spieler noch den Spielleiter zu einer Belastung wird. Natürlich ist es aber auch erfreulich, wenn eine Kampagne ein normales Ende findet und allen Beteiligten das Gefühl gibt, etwas vollendet zu haben. Du kannst eine Kampagne bereits mit einem Ende planen – relativ einfach, wenn es eine Handlung gibt –, oder sie beenden, wenn das Interesse auf Spielerseite (oder bei dir selbst) nachlässt.

Auf alle Fälle überlege, welche Elemente der Kampagne bei der Gruppe Eindruck hinterlassen haben. Vielleicht mochten sie einen bestimmten Ort oder einen bestimmten Charakter, vielleicht hassten sie einen Bösewicht aus ganzem Herzen oder verspürten ein brennendes Verlangen nach einem bestimmten Gegenstand. Gestalte das Ende der Kampagne so, dass es bedeutend ist, dass die wichtigsten Konflikte abgehandelt und lose Ende verknüpft werden. Es ist häufig auch interessant, die spätere Karriere der SC und ihren Ruhestand in einem Nachwort zu schildern und den Zustand der Kampagnenwelt in diesen späten Jahren zu beschreiben.

Aus dem Stand leiten

Vorbereitungen sind eine tolle Sache, aber manchmal willst du einfach nur spielen. Veröffentlichte Abenteuer sind in dieser Lage die perfekte Wahl, verlangen aber dennoch etwas Zeit, um sie vorher durchzulesen. Wenn du wirklich aus dem Stand leiten willst mit nur ein paar Notizen und deinen Würfeln zur Hand, dann blättere vorher ein paar Abenteuer durch und sammele dir einige Spielwerte von Monstern, Fallen und anderem zusammen. Du musst zumindest einige Grundlagen bereit haben, wie z.B. Trefferpunkte, RK und Rettungswürfe – oder markiere einige Kreaturen in einem Monsterhandbuch mittels Lesezeichen. Bereite soviel von der Handlung vor, wie du für nötig hältst – vielleicht ein ganzes Abenteuer, vielleicht auch nur die erste Szene. Stelle deine Spieler vor große Entscheidungen, die sie erst einmal überdenken müssen, wenn du selbst etwas Zeit benötigst, um die nächste Herausforderung zusammenzustellen und vergiss auch nicht, dass eine rollenspielerische Begegnung mit einem völlig abgedrehten NSC zu sehr großer Unterhaltung führen kann, ohne dass du irgendetwas berechnen musst. Für weitere Tipps hinsichtlich Notfallvorbereitungen siehe Seite 48-49. Und wenn sonst nichts hilft: Lass die Initiative würfeln!

Erstellen eines Kampagnenleitfadens

Fernsehserien und sonstige fortlaufende Medien nutzen das Konzept des Exposé. Dabei handelt es sich um ein Dokument, das die grundlegenden Informationen über die Charaktere, die Handlung und den Hintergrund enthält, so dass spätere Autoren Drehbücher verfassen können, die einigermaßen zum Rest der Handlung passen und den Zusammenhang wahren. Ebenso kann ein SL sich einen Kampagnenleitfaden erstellen, um den Überblick über seine Schöpfung zu bewahren und seine Spieler mit einer Zusammenfassung der laufenden Kampagne versorgen zu können. Auf diese Weise wissen die Spieler, was sie erwartet, und können ihre Charaktere so erschaffen und spielen, wie sie am besten zum Hintergrund passen. Die wichtigste Funktion eines Leitfadens besteht darin, bei den Spielern Vorfreude und Spannung auf die Kampagne aufzubauen! Daher beachte das Folgende, wenn du so etwas in Angriff nimmst:

System

Wir gehen davon aus, dass du das im *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* präsentierte Regelsystem nutzt. Viele SL passen die Grundregeln ihren Bedürfnissen, dem Spielstil und den Spielern an, so dass ein Leitfaden der beste Platz ist, um Hausregeln zu präsentieren, damit die Spieler wissen, was sie erwartet, und Anpassungen und Ausnahmen konsistent bleiben. Du solltest hier auch festlegen, wie Charaktere erschaffen werden, was du erwartest und was du nicht gestattest, so dass deine Spieler wissen, welche Optionen ihnen offenstehen bei der Charaktererschaffung. Zum Beispiel kannst du eine bestimmte Hexenmeister-Blutlinie oder andere Optionen verbieten, weil sie nicht zu deinem Hintergrund passen oder dort gar nicht existieren (zumindest soweit jeder zu wissen meint). Du kannst festlegen, dass SC keine Assassinen werden und keine böse Gesinnung wählen können, weil du dich mit den damit verbundenen Komplikationen nicht befassen willst. Das bedeutet nicht zwangsläufig, dass es keine Assassinen oder Wesen böser Gesinnung gibt, es sind nur keine Auswahlmöglichkeiten für die Spieler.

Hintergrund

Das Fleisch auf den Knochen eines Leitfadens ist die Beschreibung des Hintergrundes: Wo und wann findet alles statt, was wissen die Charaktere? Dies kann schwieriger sein, als du denkst, deshalb folge diesen Richtlinien:

Nicht zu detailliert: Du brauchst kein 200-Seiten-Dokument zu erstellen, in dem du auf jeden Winkel der Kampagnenwelt und jedes wichtige Ereignis der Geschichte eingehst. Und selbst wenn, solltest du neue Spieler damit nicht überraschen, sondern dich auf das Wesentliche beschränken. Konzentriere dich darauf, wo die Kampagne beginnt, wenn du andere Teile der Welt beschreibst, dann halte es allgemein. Du kannst neue Informationen später immer noch hinzufügen.

Blickpunkt auf die Gegenwart: Eine Hintergrundgeschichte zu haben ist gut, besonders wenn sie sich auf die Gegenwart auswirkt, aber konzentriere dich auf die Ausgangslage, die du den Spielern bei Kampagnenbeginn dargestellt hast, statt auf unwichtige geschichtliche Einzelheiten; wenn der Ausgang einer Schlacht vor hundert Jahren für den Ort und Zeit des Beginns deiner Kampagne nicht wichtig ist, dann fass die Ereignisse zusammen oder lass sie ganz weg.

Lebendige Einzelheiten: Versuche, deinen Spielern ein paar Einzelheiten über den Alltag in deiner Welt mitzuteilen. Was essen die Leute? Was für Kleidung tragen sie? Womit vergnügen sie sich? Wie sieht ein typischer Tag aus, eine Woche, wie verläuft ein Jahr? Benutzen sie spezielle Ausdrücke? Diese Einzelheiten bilden wertvolle Ansätze, die die Spieler nutzen können, um ins Spiel einzutauchen.

Die Handlung

Du kannst Teile der Hintergrundhandlung in deinem Leitfaden präsentieren, musst es aber nicht. Es hängt ganz davon ab, welche Art Spiel du leiten möchtest. Es kann sehr hilfreich sein, deinen Spielern mitzuteilen, welche Art von Geschichte du erzählen willst, so dass sie ihre Charakterkonzepte darauf einstellen können. Ist es eine epische Fantasiewelt, in der die örtlichen Helden eine furchtbare Bedrohung für die ganze Welt entdecken, oder geht es um einen Kampf um die Kontrolle über die Gilden und adligen Häuser einer einzelnen Stadt?

Manche SL bevorzugen eine freie Kampagne, in der die Spieler vor irgendeinem Hintergrund mit ihren Charakterkonzepten und -hintergründen beginnen und der Rest der Handlung sich mit dem Fortlauf der Kampagne entfaltet. Die Handlung wird von den Charakteren durch ihr Tun geschrieben, dessen Ergebnisse von den Würfeln bestimmt werden.

Andere SL haben ihr Auge auf einer bestimmten Art von Geschichte, auf die sie ihre Spieler hinlenken wollen, dazu erlauben sie ihnen die Wahl vieler Optionen, welche mit der beabsichtigen Art von Handlung in Verbindung stehen – so kann beispielsweise ein Spieler, dessen SC irgendwelche vergessenen Ruinen erforscht, während die Kampagne selbst von miteinander im Streit liegenden Gilden handelt, in diesen Ruinen eine Entdeckung machen, welche für den Konflikt von Bedeutung ist, so dass die Ereignisse wieder zur Haupthandlung zurückführen.

Artikulierung

Unter Artikulierung ist zu verstehen, wie der Leitfaden dem Leser seinen Inhalt übermittelt. Dazu gehört die Wahl von Blickwinkel, Stimmung und Stil, welche nicht nur den Inhalt beeinflussen, sondern auch den Spielern weitere Informationen und Hinweise liefern können. Die meist genutzten Methoden sind die „innere“ oder subjektive Stimme und die „äußere“ oder objektive Stimme.

Subjektive Stimme: Hier wird der Inhalt des Leitfadens mittels Geschichten und Dialogen, Reiseberichten, Tagebüchern, Briefen oder wissenschaftlichen Abhandlungen von Bewohnern der Kampagnenwelt präsentiert. Die subjektive Stimme kommt aus dem Kampagnenhintergrund selbst und ist natürlich auch von entsprechenden Vorurteilen beeinflusst. Sie stellt ein erzählerisches Fenster in deine Welt dar, kann aber auch sehr unvollständig sein und gibt meist weniger Informationen als ein Dokument in der objektiven Stimme. Wenn du deine Spieler mit einer beeinflussten Weltsicht starten lassen willst, ist dies

gut, die Unterlagen anzufertigen, kostet aber einiges an Zeit. Die subjektive Stimme führt die Leser nicht nur an die besprochenen Themen heran, sondern macht sie auch mit den fiktiven Autoren bekannt. Wenn z.B. die Gruppe wahrscheinlich mit einem Gelehrten oder einem Adligen interagieren wird, könnte vielleicht ein Teil des Leitfaden aus seiner Sicht geschrieben sein, so dass die Spieler bereits den Eindruck besitzen, diesen NSC zu kennen.

Objektive Stimme: Diese Art Leitfaden wird aus dem Blickwinkel des SL erstellt und existiert außerhalb des Hintergrundes. Dies ermöglicht eine breitere Perspektive, da du auf aktuelle Beispiel Bezug nehmen und über Dinge sprechen kannst, die ein „einheimischer" Autor der Kampagnenwelt gar nicht wissen kann. Die objektive Stimme ist meist deutlicher, da du ausdrücken kannst, was du willst, ohne auf Sprache und Ausdrucksweise des Kampagnenhintergrundes zurückgreifen zu müssen. Dadurch kannst du mehr Informationen auf weniger Platz vermitteln und sparst Zeit und Aufwand.

Artikulierungen kombinieren: Natürlich kannst du auch subjektive und objektive Stimme im gleichen Leitfaden benutzen, die objektive Stimme kann genutzt werden, um die Masse an Wissen zu vermitteln, während mittels der subjektiven Stimme Einzelheiten dargelegt werden, etwa Zitate von Bewohnern der Welt oder umständlichere Dinge wie handgezeichnete Karten.

Veröffentlichung

Sobald du deinen Leitfaden fertiggestellt hast, musst du überlegen, wie du ihn deinen Spielern zukommen lassen willst. Durch die modernen Medien und Möglichkeiten entstehen dir viele Optionen dazu:

Drucken

Die einfachste Option besteht darin, den Leitfaden auszudrucken und jedem Spieler ein Exemplar zu übergeben. Entweder druckst du ihn zu Hause aus oder in einem Copyshop. Umfangreichere Leitfäden müssen eventuell gebunden oder anders zusammengehalten werden, wofür Copyshops einige Möglichkeiten anbieten, von Ringordnern bis zur Spiralbindung, mit Papp- oder Plastikdeckeln usw. Hierdurch gewinnt der Leitfaden an Qualität und Lebensdauer, so dass die Spieler ihn einfach und über längere Zeit benutzen können – allerdings wirst du wahrscheinlich wenig Lust haben, später noch Veränderungen vorzunehmen.

Elektronische Verbreitung

Du kannst deinen Leitfaden auch auf elektronischem Wege verbreiten und ihn als E-Mail verschicken oder auf eine Homepage hochladen. Dank Laptops und anderen tragbaren Geräten können die Spieler auch während des Spieles darauf zugreifen.

Webseitendesignprogramme machen es auch für Nichtprogrammierer recht einfach, Leitfäden auf einer Website zu veröffentlichen. Deine Spieler können überall, wo sie eine Netzverbindung haben, auf den Leitfaden zugreifen und sich die Seiten zum Nachschlagen abspeichern oder ausdrucken. Mit deiner Erlaubnis können sie sogar selbst Änderungen vornehmen. Wenn du die Seite für die Öffentlichkeit zugänglich lässt, kann dein Kampagnenleitfaden sogar als Inspiration für andere SL dienen, die dann von deinen Ideen profitieren.

Und selbst wenn du den Leitfaden ausgedruckt hast, solltest du ihn in elektronischer Form behalten, um Ersatz herstellen oder Änderungen und Ergänzungen vornehmen zu können oder ihn als Nachschlagewerk leichter zu nutzen, besonders wenn er öffentlich zugänglich ist.

Urheberrechte

Die meisten Rollenspielprodukte sind urheberrechtlich geschützt, du solltest also darauf achten, dass du keine Gesetze verletzt, indem du ohne Erlaubnis des Verlags Teile davon neu veröffentlichst. Nähere Informationen findest du auf der Internetpräsenz des Verlags.

Andere Medien

In den letzten Jahren haben Spielleiter die Vorteile von Computern und Internet genutzt, um andere Wege zu beschreiten, wie sie Informationen an ihre Spieler weiterleiten konnten. Wenn du ein musikalisches Talent besitzt, stellt die Eröffnung jeder Sitzung mit einer selbst erstellten Themenmusik ein gewaltiges Werkzeug dar, die Spieler in die richtige Stimmung zu versetzen. Du kannst auch Stimmaufzeichnungen verwenden oder sogar mittels eines Videoprogrammes einen Werbetrailer für deine Kampagne im Stil des Trailers für einen Kinofilm erstellen, den du an deine Spieler weiterleiten oder sogar online stellen kannst. Dazu brauchst du nicht einmal viel Filmmaterial, sondern kannst Standbilder und Kunstwerke benutzen und ihnen durch Vergrößern oder Ausschnitte, sowie verschiedenen Auflösungen und Übergängen Bewegungseffekte beimischen.





2 Spielleiten



Valeros griff nach dem Ring in der Schnauze des Drachen und zog ihn hart nach links. Die Bestie brüllte auf, ein heißer Flammenstrahl fuhr zischend an ihm vorbei und setzte seinen Umhang in Flammen.

„So ist es richtig!", rief er voller Triumpf. "Jetzt ist es nicht mehr so lustig, oder?"

Zur Antwort schwang der Drache einfach seinen langen Hals zur Seite und stieß Valeros beinahe von der Turmplattform. Der Schwertkämpfer sah nach unten, wo Seoni sich anstrengte, einen Zauber zu wirken, während sie frei in der Luft schwebte.

Der Drache spreizte seine von Ringen durchstochenen Schwingen.

„Gut", grunzte Valeros, „machen wir es halt auf deine Weise!" Mit diesen Worten sprang er vorwärts, den festen Boden des Turmes hinter sich lassend, und griff nach dem Nasenring des Drachen.

Wie man ein Spiel leitet

Ein Rollenspiel ist nur so gut wie der Spielleiter. Der SL bestimmt Stimmung und Handlungsablauf, beurteilt Situationen und passt die Handlung dem Geschmack seiner Spieler an. In diesem Kapitel findest du alle Informationen, die du brauchst, um so gut zu spielleiten wie du kannst, sowie Anleitungen zur Vermeidung der üblichen Probleme, der Mathematik hinter den Regeln und wie du verschiedene Arten von Abenteuern entwickeln kannst.

Mögliche SL-Stile

Vor deiner ersten Spielsitzung stehst du vor einigen Entscheidungen zum Wesen deines Spieles.

Soll an einem Tisch ernsthaftes Rollenspiel stattfinden, bei dem die Spieler die ganze Zeit ihre Charaktere verkörpern? Willst du zur Vertiefung des Erlebnisses bemalte Miniaturen, dreidimensionales Terrain, Musik und der Stimmung angepasste Beleuchtung benutzen? Ist es ein lustiges Treffen mit Freunden, die ihre Charaktere miteinander scherzen lassen? Oder willst du mehrere dieser Elemente miteinander verbinden? – Vielleicht hast du auch etwas ganz anderes im Sinn.

Es gibt keine ideale Antwort, dennoch haben deine Entscheidungen zu diesen Punkten großen Einfluss darauf, was das Spiel dir und deinen Freunden bringen kann. Hier sind einige der üblichen Entscheidungen, vor denen ein SL vor Spielbeginn steht:

Miniaturen vs. Freistil: Das Pathfinder Rollenspiel geht davon aus, dass du Miniaturen und Bodenpläne mit Rastern verwendest, um während Kampfszenen die Positionierung der Charaktere verfolgen zu können. Das ist natürlich nicht der einzige Weg – du kannst ebenso Millimeterpapier verwenden oder Eintragungen auf einer Tafel vornehmen, genau wie du auch Papieraufsteller nutzen kannst, die du individuell ausdruckst. Aber vielleicht meinst du auch, dass durch das Nachhalten der Positionierung und Bewegungsreichweiten usw. die von dir beabsichtigte dramatische Stimmung ruiniert wird. In diesem Fall könntest du einen freieren Stil bevorzugen, bei dem du die Bewegungen der SC im Kopf nachvollziehst, während die Spieler die Handlungen ihrer Charaktere beschreiben und du das Ergebnis bestimmst. Bei dieser Art von Spiel treten die Regeln oftmals hinter die umfangreichen und ausführlichen bildhaften Beschreibungen zurück, die sowohl der SL wie auch die Spieler geben.

In der Rolle vs. Außerhalb der Rolle: Müssen deine Spieler während der gesamten Spielsitzung ihre Charaktere verkörpern und in der Rolle bleiben, oder dürfen sie sich miteinander unterhalten und absprechen, vielleicht auch einander Ratschläge geben? Einige SLs gestatten letzteres nur, wenn ersichtlich ist, dass sich jemand außerhalb der Rolle äußert (siehe Seite 15), während andere kein Problem damit haben, wenn die Grenzen verwischen.

Buchführung durch den SL vs. Buchführung durch die Spieler: Während einer Spielrunde muss der Überblick über eine Fülle an Informationen gewahrt bleiben. Die Regeln des Pathfinder-RPGs schlagen vor, dass diese Arbeit aufgeteilt werden sollte: Die Spieler führen Buch über die Trefferpunkte ihrer Charaktere, die Fähigkeiten, fortlaufende Effekte usw., während der SL dasselbe bei den NSC macht. Dennoch gibt es SLs, die alles vor den Spielern geheim halten wollen, selbst wieviele Erfahrungspunkte die Charaktere haben, wie hoch ihre Trefferpunkte aktuell sind, wie lange ein Zauber noch anhält und anderes – diese SLs erklären dann z.B., dass ein Charakter sich infolge von Blutverlust sehr schwach fühlt, statt mitzuteilen, wieviele Trefferpunkte der Charakter noch besitzt. Dies verstärkt zwar den Eindruck von Gefahr und versetzt die Spieler tiefer ins Spiel, auf der anderen Seite muss der SL derart viel Verwaltungsarbeit leisten, dass das Spiel dadurch ausgebremst und er selbst überfordert werden kann.

Fehlentscheidungen widerrufen: In fast jeder Spielsitzung macht irgendein Spieler etwas, dass er so gar nicht machen wollte – er lässt seinen Charakter auf das falsche Feld treten oder vergisst einen Bonus, welcher über Erfolg oder Niederlage entschieden hätte. Manche SLs bestehen darauf, dass alles so geschieht, wie der Spieler es gesagt hat, und dass Bewegungen einer Miniatur auf dem Raster genauso ablaufen wie der Spieler sie zieht, selbst wenn das Ergebnis völlig unverständlich ist und nicht dem üblichen Verhalten des Charakters – oder des Spielers – entspricht. Andere SLs gestatten das nachträgliche Hinzuaddieren von Bonuswerten oder die Rücknahme schlecht überlegter Zaubersprüche und anderer Fehler, so dass die Charaktere die ihnen bestmöglichen Züge durchführen können. Es ist natürlich nicht leicht, dies zu entscheiden – erhalten die Spieler zuviel Freiraum, gibt es keine Risiken mehr, während zuviele Zwänge ihnen den Spaß am Spiel verderben können. Und selbstverständlich gelten für dich dieselben Regeln wie für die Spieler, schließlich kannst auch du eine Miniatur falsch platzieren oder dir ein Hinweis viel zu früh herausrutschen.

Vorbereitungen vor dem Spiel

Dieses Thema wurde ja bereits in Kapitel 1 ausführlich abgehandelt, daher hier nochmals die wichtigsten Punkte:

Lies das Abenteuer: Wenn du ein veröffentlichtes Abenteuer leiten willst, dann lies es vorher wenigstens einmal durch. Es hilft auch, zur Gedächtnisauffrischung die Teile nochmals zu lesen, welche in der aktuellen Spielsitzung von Bedeutung sein werden.

Versuche, die Handlungen der Spieler vorherzusagen: Überlege, was deine Spieler in einer bestimmten Situation tun werden. Wenn du meinst, dass sie in einer Taverne an Informationen zu kommen versuchen werden, dann überlege, welche NSC sie dort treffen werden und über welche Informationen diese NSC verfügen könnten. Wenn du glaubst, dass die Spieler mittels Heimlichkeit in eine Festung zu gelangen versuchen werden, dann frage dich, wie die Bewohner dieser Festung auf verschiedene Vorfälle reagieren werden. Mit ein paar Andeutungen kannst du viel erreichen.

Passe dich den Spielern an: Bedenke, wie du dein Abenteuer mit den Hintergrundgeschichten der Charaktere verknüpfen kannst, oder wie du Nebenhandlungen einbauen kannst, die von Spielerseite initiiert worden sind. Wenn einer der Charaktere ein Paladin ist, welcher Teufel hasst, dann könntest du den bösen Kleriker, den du als Bösewicht nutzen willst, zu einem



Priester von Asmodeus machen. Indem du die Charaktere mit der Hintergrundhandlung verbindest, machst du mit deiner Erzählung viel mehr Eindruck.

Lies wichtige Regeln nach: Wenn du im Abenteuermodul nachliest, dann nimm dir die Zeit und mache dich mit den auftretenden Monstern, Talenten, Zaubern, magischen Gegenständen und Regeln vertraut. Ein Teil der Aufgabe des SL besteht darin, NSC und Monster so gut wie möglich unter Ausschöpfung ihres Könnens und ihrer Fähigkeiten zu spielen – genau wie es die Spieler bei ihren Charakteren tun.

Bereite Spielwerte und Strategien vor: Stelle sicher, dass die Herausforderungen des Abenteuers gegenüber dem Machtgrad der Gruppe angemessen sind. Ziehe auch den Ort einer Begegnung in Betracht und wie die NSC die Örtlichkeit zu ihrem Vorteil nutzen könnten. Es kann auch vorteilhaft sein, die Spielwerte der NSC und Monster zum Nachschlagen herauszuschreiben, so dass du dir Notizen hinsichtlich verbrauchter Ressourcen und verlorener Trefferpunkte machen kannst, ohne in einem Buch Spuren zu hinterlassen.

Bereite deine sonstigen Werkzeuge vor: Wenn du Hilfsmittel benutzt, dann bereite sie vor dem Spiel vor, so dass du während des Spieles keine Zeit verlierst. Wähle im Vorfeld die Miniaturen und Bodenpläne aus, die du verwenden willst, und platziere sie erreichbar in der Nähe. Lege alle Bilder, die du zeigen willst, in denselben Ordner auf deinem Computer oder drucke sie aus. Sollten die Charaktere die Karte einer Verließebene besitzen, dann zeichne diese Ebene vorher schon auf dem Bodenplan ein.

Das Spiel leiten

Selbst wenn alle Vorbereitungen getroffen und die Spieler versammelt sind, beginnt deine Arbeit erst. Es gibt so einige Dinge, auf die du während einer Spielsitzung achten musst:

Initiative: Es kann manchmal schwer werden, den Überblick zu behalten, wer gerade dran ist im Kampf. Eine einfache Liste mag helfen, kann aber auch unübersichtlich werden, sobald Charaktere Aktionen vorbereiten oder Abwarten. Eine Initiativetafel, auf der du die Reihenfolge der Beteiligten mittels Spielmarken nachhältst, wäre eine andere Möglichkeit, ebenso wie die Nutzung von Kärtchen auf denen die Namen der Beteiligten stehen und die du der Reihenfolge gemäß ordnest – letztere kannst du sogar mit Notizen versehen.

Würfeln: Manche Würfelwürfe der Spieler musst du selbst übernehmen – etwa ob ein Schurke eine Falle findet oder einen Wahrnehmungswurf eines Monsters. Andere Würfe möchtest du vielleicht offen auf dem Tisch machen, z.B. den alles entscheidenden Rettungswurf, ob ein Charakter lebt oder getötet

wird. Offen ausgeführte Würfe fügen dem jeweiligen Augenblick Drama und Fairness hinzu und die Spieler können den Grund für die Folgen sehen, die ihre Charaktere als nächstes treffen. Allerdings legst du dir vielleicht so auch unnötige Grenzen auf, unterbrichst den Erzählfluss und erschwerst es den Spielern, in deine Welt einzutauchen. Hier wird dann ein Spielleiterschirm nützlich.

Tricksereien: Du möchtest in der Regel nicht, dass die Spieler wissen, wenn etwas Wichtiges passiert, indem sie nur darauf achten müssen, wann du nach den Würfeln greifst. Manche SLs lassen quasi ständig die Würfel rollen und tun andauernd so, als würden sie etwas nachschlagen, um ihre Spieler auf falsche Fährten zu locken. Dadurch wird es für die Spieler natürlich schwieriger zu raten, ob etwas Wichtiges geschehen ist – z.B. ob ein Wahrnehmungswurf misslungen ist. Das gilt auch für Dinge wie das Finden von Geheimtüren – wenn du keine Wahrnehmungswürfe verlangst, nur weil es nichts zu finden gibt, lernen deine Spieler schnell, dass das Würfeln bedeutet, dass es etwas zu finden gibt – ob sie ihre Würfe nun bestanden haben oder nicht.

Trefferpunkte nachhalten: Während eines Kampfes hast du manchmal mehrere Monster derselben Art auf dem Tisch, so dass es wichtig ist sich zu merken, welcher Gegner noch alle Trefferpunkte hat und welcher kurz vor dem Exitus steht. Es ist egal, ob du die Trefferpunkte auf einem Blatt Papier, einer Tafel oder auf andere Weise nachhältst, wichtig ist nur, dass du auseinanderhältst, welches Wesen gerade betroffen ist, welchen Schaden es erlitten hat und welchen sonstigen Zuständen es unterliegt.

Leichen: Falls du Miniaturen verwendest, was machst du, wenn ein Monster stirbt? Einige SLs entfernen tote und bewusstlose Kreaturen sofort der Übersichtlichkeit wegen, andere lassen sie auf dem Brett, wo sie Hindernisse bilden. Kleriker haben die Fähigkeit, Energie zu fokussieren und damit Freunde wie Feinde im einem größeren Wirkungsbereich zu heilen. Das bedeutet, dass man die Trefferpunkte der Monster auch in den negativen Bereich verfolgen muss, falls sie zufällig von einer Welle der Heilung erwischt werden. Und das ist nur eine der vielen Situationen, in denen ein SL sich zwischen Realismus und einfacherer Spielleitung entscheiden muss.

Tote Charaktere: Manchmal sterben Charaktere im Kampf. Für die Spieler ist dies oft ein traumatisches Ereignis, weshalb auch die Art und Weise, wie der SL damit verfährt, darüber entscheidet, ob sie weiterhin Spaß am Spiel haben werden oder nicht.

Gibt es eine Möglichkeit, die Gefallenen wiederzubeleben, z.B. mittels *Tote erwecken* oder ähnlicher Zauber? Wenn es möglich ist, einen toten Charakter zu einem späteren Zeitpunkt zurückzuholen, kann der Spieler die Zeit überbrücken, indem er einen verbündeten NSC, einen Gefolgsmann oder sogar einen Vertrauten oder einen Tiergefährten spielt. Wenn der Kampf vorbei ist und der Charakter von den Toten zurückgeholt wurde, kann der Spieler ihn wieder übernehmen. Ansonsten kannst du den Spieler mit dem Auswürfeln und Erschaffen eines neuen Charakters beschäftigt halten. Für weitere Informationen sieh dir bitte *Der Tod eines Helden* in Kapitel 3 an.

Zeitmanagement: Halte die Uhr im Auge, um zeitig zu einem Abschluss kommen zu können. Wenn du weißt, dass ihr um Mitternacht aufhört, beginne den Endkampf nicht erst um halb zwölf. Lass nebensächliche Begegnungen auch einmal weg, um einen Punkt in der Handlung zu erreichen, an dem du sie bis zur nächsten Sitzung unterbrechen kannst, oder ziehe auch einmal eine Begegnung etwas in die Länge. Einen guten Zeitpunkt für eine Unterbrechung stellt auch ein Cliffhanger dar, etwa wenn die Charaktere eine wichtige Information erhalten haben oder der Bösewicht seinen dramatischen Auftritt hat – dadurch sind die Spieler gespannt, wie es weitergeht in der nächsten Sitzung.

Halte das Spiel in Bewegung: Eine der größten Gefahren für den Spielfluss besteht darin, dass er zum Erliegen kommen kann. Vielleicht hat sich der SL nicht ausreichend vorbereitet und muss etwas nachlesen, vielleicht ist auch ein Spieler unvorbereitet oder benötigt ewig, um eine Entscheidung zu fällen (und das dann auch noch oft bei völlig nebensächlichen Dingen). Dies alles kann Stimmung, Spannung und Drama ruinieren. Wenn du als SL dich vorbereitest, reduzierst du das Risiko dafür auf deiner Seite. Auf Spielerseite kann eine Entscheidungsfindung manchmal einen Moment brauchen, sodass ein wenig Geduld nie schadet. Sollte es aber zu lange dauern oder Unterhaltungen ständig von der eigentlichen Handlung ablenken, dann setze den Spielern ein Zeitlimit, innerhalb dessen sie ihre Handlungen ansagen müssen und du ansonsten festlegen würdest, dass sie verzögern, so dass du mit dem nächsten Charakter weitermachen kannst, der dann dran ist. Neue Spieler brauchen natürlich mehr Zeit sich zu entscheiden als alte Hasen, weshalb es auch Sinn macht, einem Neuling einen der Veteranen als Mentor zur Seite zu stellen.

Nach dem Spiel

Wenn die Spielsitzung vorbei ist, gibt es immer noch einige Dinge zu erledigen: Verteile die im Spiel gewonnene Erfahrung und lass die Spieler die Beute unter ihren Charakteren aufteilen. Bei letzterem ist es für den Fortbestand der Kampagne selbst wichtig, dass die Spieler sich auf eine Verteilungsmethode einigen, mit der sie auf lange Sicht leben können. Im Zweifelsfall hilf ihnen dabei.

Und lass sie dir beim Aufräumen helfen!

Sobald alle nach Hause gegangen sind, ist es eine gute Idee, Aufzeichnungen zur Spielsitzung anzufertigen, z.B. was geschehen ist, damit du später noch einmal nachlesen kannst, sowie alle Ideen für die weitere Handlung, auf die du später zurückgreifen willst.

Ein Spielbeispiel

Die Spielleiterin Lisa führt ihre Gruppe durch ein Abenteuer, die Charaktere nähern sich gerade der Heimstatt der Grauls, einer Familie verderbter Ogerartiger.

Elsid (menschlicher Waldläufer): Ich schaue, welche Wesen in letzter Zeit hier entlanggekommen sind und wie lange es zurückliegt.

Elsids Spieler würfelt auf Überlebenskunst und erzielt ein Ergebnis von 22.

SL: Auf dieser Lichtung scheint es ziemlichen Verkehr zu geben – hauptsächlich Humanoide mit großen Füßen, aber auch ein paar Tierspuren. Der Pfad wurde zuletzt vor ein paar Stunden genutzt.

Elsid: Sieht so aus, als wäre das Wesen, das wir vorhin getötet haben, nicht das einzige seiner Art gewesen. Seid vorsichtig!

Karnak (menschlicher Barbar): Ich trete auf die Lichtung und halte meinen Ranseur bereit.

Die SL weiß, dass sich ein Ogerartiger im nahen Maisfeld versteckt hat, und bittet Karnaks Spieler um einen Wahrnehmungswurf. Das Ergebnis des Wurfes liegt mit 14 unter dem Versteckenwurf des Ogerartigen von 16. Karnak nimmt das lauernde Monster nicht wahr.

SL: Nichts geschieht.

Karnak: Gut, dann gehe ich auf das Gebäude zu.

SL: Als du einen Schritt nach vorn machst, bricht eine gut zweieinhalb Meter große Kreatur aus dem Maisfeld. Der Kopf ist eine einzige Masse von Tumoren. Das Wesen stürmt auf dich zu und schwingt dabei einen schweren, metallenen Haken!

Da Karnak überrascht ist, macht die SL einen Angriffswurf von 23 gegen Karnaks RK auf dem falschen Fuß von 16, was zu einem Treffer führt.

SL: Der Haken des Primitiven hat dir die Seite aufgerissen, Karnak! Du nimmst 15 Schadenspunkte. Gut, jetzt können alle ihre Initiative würfeln.

Die Gruppe würfelt ihre Initiative aus, die SL würfelt für den Ogerartigen, das Ergebnis von 6 ist ziemlich schlecht.

SL: Elena – du bist dran!

Elena (menschliche Schurkin): Ich bewege mich hinter das Monster auf die Karnak entgegengesetzte Seite, so dass ich es in die Zange nehmen und meinen Hinterhältigen Angriff nutzen kann!

Elenas Spieler würfelt eine 18 und übertrifft damit die RK des Ogerartigen von 16, als nächstes würfelt er den Waffenschaden aus und verursacht 19 Schadenspunkte, welche die SL von den 61 Trefferpunkten des Ogerartigen abzieht.

SL: Das dürfte ihm wehgetan haben. Sevashti – du bist am Zug, was machst du?

Sevashti (menschliche Hexenmeisterin): Ich wirke *Glitzerstaub* auf ihn.

Die SL schlägt den Wirkungsbereich des Zaubers Glitzerstaub *nach, um sicherzugehen, dass keiner der anderen Charaktere betroffen sein könnte, was nicht der Fall ist. Dann macht sie einen Willenswurf für den Ogerartigen, welcher fehlschlägt.*

SL: Dein Zauber trifft das entstellte Ding mitten ins Gesicht. Es blinzelt mehrfach, um seine Sicht zurückzugewinnen. Du bist dran, Elsid!

Elsid: Ich lasse Pfeile auf ihn niederregnen!

Elsid schießt drei Pfeile ab – alle treffen! Der Ogerartige geht zu Boden. Da die Gruppe einige Zauber mit kurzer Wirkungsdauer auf sich gewirkt hat, ehe sie die Lichtung betreten hat, und weil sie weiß, dass noch mehr Ogerartige in der Nähe sind, beschließt die SL, die Initiative-Reihenfolge beizubehalten. Sie macht einen Wahrnehmungswurf für die Ogerartigen in der Scheune, ob diese den Kampflärm gehört haben, aber ein Ergebnis von 12 minus die Modifikatoren für die Wände der Scheune und den Eigenlärm der Monster führt zu einem Fehlschlag. Der Kampf bleibt unbemerkt.

SL: Der arme Kerl hat gar nicht gemerkt, was ihn erwischt hat! Marbury, du bist am Zug.

Marbury (menschlicher Kleriker): Wie immer hat nur Karnak etwas abbekommen – das packst du schon, mein Großer. Ich gehe auf das Gebäude zu.

Karnak: Bah… Schönen Dank auch, Kumpel!

SL: Gut… Jamek, du und Fellknäul, ihr habt endlich zum Rest aufgeschlossen.

Jamek (halborkischer Druide): Ich schicke Fellknäul voraus, um den Weg auszukundschaften.

Fellknäul, der Tiergefährte des Druiden – ein Löwe – nähert sich dem Gebäude.

SL: Mach mal einen Wahrnehmungswurf für Fellknäul.

Jameks Spieler würfelt eine 16 für Fellknäul. Statt nun den SG genau zu berechnen, entscheidet die SL zur Zeitersparnis, dass seine 16 ausreicht, um zu hören, dass sich die Ogerartigen in der Scheune bewegen.

SL: Fellknäul versteift sich plötzlich und blickt zu der Scheune auf der anderen Seite des Gebäudes.

Jamek: Okay! Ich schließe zu ihm auf und versuche zu erkennen, was er sieht oder hört.

Jamek würfelt eine 14 für Wahrnehmung. Das ist nicht toll, reicht der SL dank Fellknäuls vorangegangenem Erfolg aber, so dass er den Lärm bemerkt, der aus der Scheune kommt.

SL: Jamek, du hörst laute Geräusche aus der Scheune, kannst sie aber nicht einschätzen. Und damit wären wir wieder bei Elena.

Elena: Ich bewege mich zum Haus hin und überprüfe die Eingangstür auf Fallen.

Die SL macht den Wahrnehmungswurf für Elenas Spieler, da sie nicht möchte, dass die Spieler erfahren, ob der Charakter Erfolg hat oder nicht. Das Ergebnis, eine 15, führt dazu, dass nichts gefunden wird – es gibt nämlich gar keine Falle zu entdecken.

SL: Nichts.

Elena: Die Tür scheint sauber zu sein.

SL: Sevashti, dein Zug.

Sevashti: Ich warte ab, bis wir uns einig sind, ob wir ins Haus oder zur Scheune gehen – außerdem will ich nicht mitten im Getümmel landen.

Die SL notiert sich, dass Sevashti abwartet, und deutet auf Karnak.

Karnak: Keine Sorge, Kleine, ich kümmere mich schon darum, dass wir etwas zu tun bekommen! Ich gehe zur Scheune und reiße die Tür auf!

Elsid: Nein! Karnak… warte!

SL: Gut, Karnak, du gehst zur Scheune und trittst die Tür auf. Du stehst im Eingang eines zweistöckigen Gebäudes, seitlich der Tür führen Treppen nach oben zu einem schmalen Rundlauf. Drei kleinere Ausführungen des gerade von euch bezwungenen Monsters sind dabei miteinander zu ringen. Der Geruch von schalem Bier steht in der Luft. Als die Tür gegen die Wand schlägt, halten alle drei inne, starren dich an und gehen brüllend zum Angriff über…

Die Kunst des Spielleitens

Als Spielleiter weißt du bereits, was von dir erwartet wird. Du hast ein paar Spieler, du hast ein Abenteuer entwickelt voller cleverer Bedrohungen, gefährlichem Gelände und einer überraschenden Wendung und du bist bereit, deine Spieler zu unterhalten. Das sollte doch ausreichen, oder?! Dennoch scheitern manchmal auch die besten Pläne eines SL, dafür gibt es eine Reihe von Gründen. Während das Pathfinder Rollenspiel eine Art der Gruppenunterhaltung darstellt, hängt der Erfolg immer von dir, dem SL, ab. Du bist nicht nur Drehbuchautor und führst Regie, du bist auch noch der Hauptdarsteller und wie du diese Rolle angehst, kann einen gewaltigen Unterschied machen.

Das soll nicht bedeuten, dass die Spieler unwichtig wären – genau das Gegenteil ist der Fall, denn sie sind zugleich Publikum und Mitdarsteller, und in gewisser Weise tust du alles nur für sie. Dennoch haben sie weitaus geringere Kontrolle über deine Welt und spielen beschränktere Rollen. Du führst die Truppe an, was du mit an den Tisch bringst, bestimmt ihre Reaktionen. Wenn du in Eile und unvorbereitet erscheinst, kann das zur Folge haben, dass sie sich auch nicht mehr vorbereiten. Wie du die bestmögliche Darstellung als SL geben kannst, hängt sehr davon ab, wie du deinen eigenen Platz im Spiel definierst, wie gut du dich vorbereitest und mit welchen Mitteln und Techniken du für den reibungslosen Ablauf deiner Kampagne sorgst.

Vom Anpassen der Handlung

In deiner Machtfülle hast du manchmal vielleicht den Eindruck, dass deine Spieler deinen Aufwand nicht ausreichend zu schätzen wissen. Du opferst deine Zeit, um Karten der Welt zu erstellen, dir Orte und Handlungen auszudenken, Hinterhalte zu legen und die Pläne der Bösewichte auszuarbeiten. Als SL hast du eine gewisse Verantwortung dafür, dass jeder Spaß hat. Du willst die Gruppe herausfordern, aber nicht zerbrechen, du bietest ihr eine Unzahl an Möglichkeiten, bemühst dich aber, sie zu den besten Elementen deiner Welt zu führen.

Und dennoch geht nicht immer alles reibungslos vonstatten. Manchmal möchtest du, dass die Spieler eine Queste angehen, an der du die ganze Woche herumgefeilt hast, und sie gehen in eine ganz andere Richtung. Oder schlimmer noch, sie ignorieren absichtlich deine Hinweise, weil die ganze Sache sie nicht interessiert oder ihnen die Belohnung nicht ausreicht. In solchen Fällen hast du verschiedene Möglichkeiten:

Die Dinge erzwingen

Oft ist es völlig nachvollziehbar, wenn du sagst: „Hey, Leute, das ist das Abenteuer, das ich vorbereitet habe, lasst mich hier nicht hängen." Viele Spielergruppen reagieren positiv auf solche Anfragen, schließlich wollen sie auch einen reibungslosen Ablauf des Spieles. Vielleicht benötigen sie nur einen stärkeren Anreiz für ihre Charaktere, die Aussicht auf eine größere Belohnung oder eine Abwechslung zu dem, was sie die letzten Male schon gemacht haben.

Clevere SLs werden natürlich nicht mehr Druck als nötig anwenden. Es ist vielfach lohnend, die Spieler nach dem Spiel (oder auch einzeln, falls das leichter ist) zu fragen, weshalb sie mit dem angebotenen Abenteuer nichts anfangen konnten und was sie gerne spielen würden. Wenn sie mehr Gold und Ruhm wollen oder das Land hinter den westlichen Bergen erforschen wollen, dann finde einen Weg, ihnen dies zu ermöglichen. Auf diesem Wege kannst du ein Spiel ausarbeiten, das für alle zufriedenstellender ist.

Folge der Führung der SC

Falls du gerne improvisierst, ist es vielleicht das Beste, die vorbereitete Handlung (oder zumindest den geplanten Aufhänger) vorübergehend aufzugeben, und auf deine Spieler einzugehen. Sind sie mehr an dem finsteren, brütenden Magier mit dem *Nimmervollen Beutel* voller Zombies interessiert als an der Morduntersuchung, zu welcher der Prinz der Stadt sie hinzugebeten hat? Nun, dann ist der Nekromant eben der neue Patron der Abenteurergruppe und er weiß um ein paar wirklich üble Dinge: Der Prinz hat seine besten Leute auf eine Selbstmordmission geschickt und der Magier bittet die SC ihm doch ein paar Köpfe zu bringen für ein schnelles *Mit Toten sprechen*.

Dieser Ansatz verlangt von dir rasch mitzudenken und NSC und Begegnung spontan auf der Stelle zu entwickeln, auf der anderen Seite sind die Spieler aber auch voll beteiligt – sie wissen, dass sie die Dinge bekommen, die sie wollen, statt deinen Handlungsvorgaben folgen zu müssen. Und du selbst hast Gelegenheit zu improvisieren und auf die Ideen deiner Spieler zu reagieren, so dass du von dir selbst positiv überrascht werden kannst, wie leicht und gewaltig deine Ideen fließen. Wenn du wirklich Glück hast, kannst du einen Teil deiner Planung als Elemente des von den Spielern gewünschten Abenteuers gebrauchen – das ist aber nicht immer möglich. Beim Improvisieren ist es hilfreich, den Überlegungen der Spieler zuzuhören und mit ihren Vermutungen und Befürchtungen zu arbeiten, um der Handlung Tiefe zu geben. Wenn ein Spieler sagt: „Ich wette, der Herzog steckt mit in der Sache drin!", dann könntest du den Ball aufgreifen und den Herzog tatsächlich zum Drahtzieher des teuflischen Planes machen, den sie aufgedeckt haben, so dass die Spieler Genugtuung verspüren ob ihres Gespürs. Sollte sich herausstellen, dass der Herzog selbst ein Opfer ist, dessen Tochter als Faustpfand für seine Mitarbeit vom wahren Übeltäter gefangengehalten wird, erhalten die Spieler die Genugtuung, nicht nur teilweise richtig gefolgert zu haben, sondern auch noch etwas neues herausgefunden zu haben, so dass dein Abenteuer komplexer und saftiger erscheint, ohne dass du großen zusätzlichen Aufwand betreiben musstest.

Die Illusion der Freien Wahl

Dies ist die feinste aller Techniken, wenn sie funktioniert, sie kann aber auch überstrapaziert werden.

Dabei geht es darum, als SL die SC dazu zu bringen, das zu tun, was du willst, während du sie glauben lässt, dass alles auf ihrer eigenen Idee und Wahl basiert. Was in der Theorie leicht klingt, nämlich den Spielern mehrere Wahlmöglichkeiten zu geben, die alle zum gleichen Ergebnis führen, ist es aber nicht in der Praxis. Du kannst es dir leicht machen und zwei Anknüpfungspunkte austauschen – dann hätte der alte Mann, den die SC in der

Taverne standhaft ignoriert haben, ihnen halt dasselbe mitgeteilt wie die uralte Schatzkarte, die sie bei ihrem von dir nicht eingeplanten Ausflug zum Friedhof gefunden haben. Das uralte Gewölbe kann von ihnen gefunden werden, wenn sie auf Befehl des Königs in die Wildnis aufbrechen, oder die einzige Hoffnung einer von Feinden belagerten Stadt enthalten – sobald sie dort ankommen, ist es dasselbe Abenteuer, egal wie und warum sie dorthin kommen.

Manchmal kommt es auch vor, dass die Gruppe sich recht gut vorstellen kann, wie das Abenteuer aussieht, und ihm nach Kräften aus dem Weg geht. In diesem Fall verstärke den Lockruf des Abenteuers auf subtile Weise nach und nach, bis die Spieler gar nicht mehr anders können, als sich auf die Jagd nach dem großen Schatzhort zu begeben, den ihr Erzfeind bewacht, schließlich haben sie gerade seine Schwäche in Erfahrung gebracht und müssen diese innerhalb recht kurzer Frist ausnutzen!

Das Ganze ist den Spielern natürlich nicht ganz so einfach zu verkaufen, aber beachte drei Dinge in diesem Beispiel: Erstens haben wir einen existierenden Erzfeind, so dass das Abenteuer nun die Ziele der SC fördert und nun viel reizvoller scheint. Zweitens stellt Gold immer eine Verlockung dar, vor allem wenn die Spieler zu der Sorte gehören, denen Geld mehr liegt, als Ruhm zu erringen oder das Richtige zu tun. Und drittens hängt alles davon ab, dass die Umstände nur innerhalb eines kleinen Zeitfensters genutzt werden können – wenn die Gruppe jetzt nicht handelt, egal ob alle bereit sind oder nicht, wird sich diese Gelegenheit nie wieder ergeben. Zeitlich begrenzte Angebote haben es so an sich, dass sich Dinge besser verkaufen. Das gilt für Abenteuer ebenso wie für Kühlschränke.

Und versetze dich auch in die Rolle der Spieler – überlege nicht, wie toll dein Bösewicht ist, wie schlau die Fallen platziert sind oder wie faszinierend die Hintergrundgeschichte ist, überlege, was deine Spieler gewinnen können und wie du sie persönlich ansprechen kannst – dann liegst du nie falsch.

Der SL als Schauspieler

Als Darsteller und Regisseur benötigt ein SL einige schauspielerische Fähigkeiten wie die Nutzung verschiedener Akzente und Szenenmanagement.

Lautstärke und Stil

Präsenz ist für einen SL so wichtig wie die Würfel. Auch wenn einige SLs sich hinter ihren Spielleiterschirmen verstecken und nur hervorkommen, um Miniaturen zu bewegen, sind andere lebhaft und nutzen Gesten und fremdartige Akzente, um Aufmerksamkeit zu erlangen.

Das kann man natürlich auch übertreiben, aber auf alle Fälle ist dieser Stil aufregender und einprägsamer. Der SL schauspielert dabei, er ist voll beteiligt und treibt das Spiel mit seinem Wunsch zu Unterhalten voran. Nicht jeder ist ein geborener Schauspieler und viele bombastisch auftretende SLs sind außerhalb der Spielrunde scheu und zurückhaltend. Wie die Regeln und der Aufbau von Abenteuern ist die Schauspielerei ein Aspekt des Spielleiten, der erlernt werden kann. Hier ein paar Tipps:

Steh auf: Im Stehen wirkst du größer und eindrucksvoller, außerdem siehst du deine Spieler an und nicht die Würfel. Zudem hast du einen besseren Blick auf die Charakterbögen und schnelleren Zugriff auf die Miniaturen auf dem Tisch. Steh auf bei Kampfszenen oder anderen Szenen mit rascher Handlung oder Spannung.

Gestik: Zeige auf einen Spieler, um seine Aufmerksamkeit zu erhalten, und verdeutliche damit, dass der NSC, den du gerade darstellst, eine umgehende Antwort haben will. Dies drängt den Spieler meist dazu, auch in der Rolle zu antworten.

Stelle Blickkontakt her: Sieh deine Spieler an. Wenn du den Oberbösewicht spielst, dann blinzle nicht, sondern starre sie nieder!



Dialog: Möglicherweise ziehst du es vor zu sagen, dass jemand mit Grabesstimme spricht, statt dies selbst zu versuchen. Aber selbst wenn du ungern so in den Vordergrund trittst, schaden ein paar Kleinigkeiten dann und wann nicht – sprich bei einem NSC mit höherer Stimme, flüstere, wenn die SC den dunklen Keller betreten, zische hier ein wenig, verschlucke dort die Endsilbe. Geh an deine Grenzen und darüber hinaus und schau dir an, was es bringt.

Auch wenn du keine Akzente verwendest, sagt die Wortwahl eines Charakters viel über seine Persönlichkeit aus. Ist er ein adliger Schnösel, der von sich selbst in der dritten Person spricht und zuweilen große Worte im falschen Zusammenhang benutzt? Oder ist er ein Gelehrter der arkanen Magie, der *genau* weiß, welche Bedeutung solche Worte haben und nichts anderes benutzt? Flucht er und sprich ohne intellektuellen Anspruch oder ist seine Sprache sauber und genau, wobei er sich nicht zu Abkürzungen und dergleichen herablässt? Die Worte, die du ihm in den Mund legst, sind ebenso wichtig wie die Art, in der du sie sagst.

Sofern du beabsichtigst, deine NSC mit Hilfe von Akzenten einprägsamer zu gestalten, gibt es zahllose Wege, um deine Fähigkeiten zu verbessern. Am wichtigsten ist es, dass du zum Risiko bereit bist – selbst wenn dein Akzent nach den ersten Sätzen wieder in sich zusammenfällt, ist das für deine Spieler viel interessanter, als wenn du mit normaler Stimme sprichst. Denk an bekannte Schauspieler, Zeichentrickfiguren oder – falls du besonders mutig bist – an Freunde und Verwandte, die andere Sprachmuster gebrauchen als du. Sprich so, als wärst du diese Person – es ist recht unwahrscheinlich, dass du sie perfekt nachahmst, weshalb deine Spieler das Sprachmuster auch ausschließlich mit dem fraglichen NSC verbinden werden. Die Stimme einer dir bekannten und vertrauten Person zu nutzen erlaubt es dir, eine Konsistenz aufrechtzuhalten. Versuche, regionale Akzente und Dialekte nachzuahmen, nutze Slangbegriffe, die in deiner Region nicht vorkommen, oder ahme Sprachbehinderungen wie Lispeln und Stottern nach.

Du kannst alle diese Möglichkeiten miteinander kombinieren, aber meist ist es einfacher und effektiver, jeden Charakter nur mit einer einzelnen sprachlichen Besonderheit zu versehen. Denke darüber nach, was jeden NSC ausmacht. Eine Stimme, die öfters höher wird, lässt die Leute an einen jungen, unerfahrenen und / oder skurrilen Menschen denken. Jemand, der wie ein Schnellfeuergewehr spricht, wirkt oft unruhig oder als wolle er etwas verkaufen, Charaktere, die langsam sprechen, klingen zuweilen langweilig und dumm. Jeder verbindet mit bestimmten Sprachmustern Assoziationen und Vorurteile – finde heraus, wie das bei dir und deinen Spielern aussieht, und nutze es zu deinem Vorteil. Du verleihst damit deinem Spiel mehr Farbe und kannst interessante rollenspielerische Begegnungen erschaffen, indem du zuweilen gegen die Klischees verstößt.

Wenn die Gruppe sich unterhält, halte dich zurück: Wenn die Spieler ihre Charaktere sich miteinander unterhalten lassen, ziehe dich zurück. Lass sie ihre Rollen spielen – und nutze gegebenenfalls die Zeit, um deine Notizen zu überprüfen, die Karte zu aktualisieren oder die nächste Begegnung zu überdenken. Es ist gut, wenn du schauspielerst, aber du musst es nicht ständig tun – die Spieler verdienen auch ein wenig Zeit im Rampenlicht.

Anweisungen geben

Als SL möchtest du aus deinen Spielern alles herausholen, dazu musst du sie kennen. Der eine kann gut mit Rückschlägen umgehen, der andere versucht, alle Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Einer glänzt nur, wenn alle Dinge sonnenklar dargelegt sind, ein anderer wird zum Anführer, wenn die Lage völlig verworren ist.

Um mit diesen Unterschieden zu arbeiten, kann man sie manchmal direkt ansprechen – zuweilen ist es einfach besser zu sagen „Hey, lass die anderen auch mal reden“, um anderen Spielern Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Solange du nur eine Verhaltensunart ansprichst, statt die Person selbst, kann der betroffene Spieler oft lernen, sich besser in den Stil der Gruppe einzufügen.

PRÄSENTATION

Die Präsentation ist das wichtigste – wie man so sagt.

Manche SLs strengen sich sehr an, ihr Spiel zu vertiefen, indem sie tolle Spielerunterlagen, den perfekten Soundtrack oder Karten und Ansichten jedes Raumes eines Gewölbes vorbereiten. Hier ein paar schnelle und einfache Ideen, wie du verschiedene Dinge deinem Spiel hinzufügen kannst:

Spielerunterlagen und Requisiten

Requisiten sind aus zwei Gründen sehr wichtig: sie geben den Spielern Informationen über das Abenteuer und sie sind greifbar und ziehen so die Aufmerksamkeit auf eine übermittelte Information, wie es mit Worten gar nicht möglich ist. Egal, welche Information in einem Requisit steckt, die Spieler werden ihr mit ziemlicher Sicherheit ihr Interesse widmen und darauf eingehen, einfach weil das Requisit vor ihnen steht. Also schreibe oder zeichne Tagebucheinträge, Ladelisten, Schatzkarten, Botschafterberichte oder Einkaufslisten für einen Golembauer. Falls die Spieler den Abenteueransatz darin nicht erkennen, lass sie einige passende Würfe auf Wissensfertigkeiten machen, um ihnen zu helfen, aber sei dir versichert, dass jedes Requisit die Zeit wert ist, die du auf seine Herstellung verwendest.

Echt wirkende Requisiten sind recht einfach herzustellen. Bei einer Schatzkarte, z.B., tauche weißes, unliniertes Papier in Kaffee, um ihm Ähnlichkeit mit Pergament zu geben. Dann beschrifte es, während es trocknet. Du kannst es auch zerknüllen, einreißen oder die Ecken abknicken – oder sogar etwas Schmutz oder Asche darüberschmieren. Andere Möglichkeiten wären:

- Roll ein Stück Papier zusammen, so dass es wie eine Schriftrolle aussieht (und verziere die Pappe einer Papierrolle als passenden Schriftrollenbehälter)
- Schreibe „MIT GLYPHEN GESCHÜTZT“ auf die Schriftrolle, um unvorsichtige Spieler zu bestrafen
- Zerreiße ein Dokument, so dass die SC beide Teile finden müssen
- Du kannst eine Fremdsprache oder einen unüblichen Zeichensatz benutzen, um zu verdeutlichen, dass die SC *Magie lesen* benötigen
- Benutze ein Bild oder eine Kopie eines echten Dokumentes aus dem Mittelalter und liefere deinen Text auf einer separaten Seite dazu

- Verwende echtes Pergament oder Goldverzierungen für eine Bekanntmachung

Mit Requisiten ist es dasselbe, du hast aber eine größere Bandbreite als bei der Herstellung von Hand-Outs. Du kannst alte Münzen oder Metallklumpen in einen Beutel stecken und mit einem hörbaren „Wums“ auf den Tisch werfen, wenn der Gruppe 200 Goldmünzen für die Erledigung eines Auftrages angeboten werden. Du kannst einen Zauberstab, eine Kristallkugel, einen Stock oder einen Dolch verwenden, wenn du bestimmte NSC darstellst, das gilt auch für Hüte. Benutze eine alte Halskette für das Medaillon von Rozxanatan dem Göttertöter – oder falls du falschen Faschingsschmuck mit aufgeklebten „Edelsteinen“ aus geschliffenem Glas besitzt, umso besser.

Requisiten kommen besonders gut als Artefakte oder bei der Darstellung besonderer NSC – insbesonders bei übersättigten oder leicht abgelenkten Spielern. Ein oder zwei Requisiten pro Spielsitzung ist schon eine Menge, du musst dich also nicht in einen Zauberkünstler verwandeln hierfür.

Musik

Schau dir mal einen Stummfilm mit Untertiteln an und dir wird auffallen, welches emotionale Gewicht der Musik zukommt. Die Schauspielkunst, die Bilder und Worte sind wichtig, aber die Musik geht ans Herz und gibt dir einen Hinweis, welche Gefühle der Filmemacher bei bestimmten Szenen hervorrufen möchte.

Zuweilen wünschst du dir, im Spiel zusätzlichen emotionalen Eindruck zu erzeugen. Für diese Gelegenheiten ist es den Aufwand wert, in deiner Musiksammlung zu kramen und eine Liste anzufertigen. Es mag banal klingen, aber die meisten Soundtracks von Fantasy-Filmen eignen sich als Hintergrundmusik für Fantasy-RPG. Vermeide nur allzu Bekanntes, um deine Spieler nicht von der Geschichte abzulenken. In der Regel sollte man eher ruhige Soundtracks wählen – auch wenn nichts gegen Heavy Metal spricht, um Schwung in die Sache zu bringen, solange deine Gruppe sowas mag und sich keiner gestört fühlt. Falls du aber einmal ein ganz besonderes Spiel leiten möchtest – z.B. eine Abschiedsrunde, weil ein Spieler fortzieht, kann es sich lohnen, bestimmten Charakteren eigene Themenmusik zuzuordnen, Lieder und Töne für bestimmte Begegnungen auszuwählen, z.B. Industrielärm zur Untermalung eines Kampfes in der Zwergenschmiede, leise Mandolinen und Violinen für den Besuch bei der Elfenkönigin, ein Trauermarsch für einen toten NSC oder eine bombastische Symphonie für den Endkampf gegen den Bösewicht. Wichtig ist hier, dass die Musik eine subtile Unterstützung sein soll, aber nicht in den Vordergrund treten darf. Daher sollte man bekannte Musik oder verständliche Lieder vermeiden. Du solltest deine Musikauswahl auch bereits abspielbereit und geordnet haben, so dass du keine wertvolle Zeit mit der Suche nach dem richtigen Stück vergeudest, während am Tisch die Spannung langsam zerbröckelt.



Beleuchtung

Beim Licht gilt dasselbe wie bei der Musik – man kann es leicht übertreiben. Eine einzelne Kerze oder abgedimmtes Licht kann deinen Spielern helfen, sich besser zu fokussieren – oder zumindest ihre tragbaren Telefone und Laptops zu vergessen und sich auf das Spiel zu konzentrieren. Licht kann dafür sorgen, dass es keine Ablenkungen gibt. Ein einzelner Strahler, der auf den SL-Schirm und den Bodenplan ausgerichtet ist, reicht meist, sofern deine Spieler noch genug Licht haben, um ihre Charakterbögen lesen zu können.

Aufmerksamkeit und Ablenkungen

Ebenso effektiv – und nicht ganz so dramatisch – ist es, Ablenkungen direkt zu unterbinden. Als SL kannst du deine Spieler bei Spielbeginn auffordern, ihre Spielkonsolen, Walkmen, Mp3-Player, Handys und Laptops wegzulegen. Und du kannst ihnen auch sagen, dass sie in einer Kampfrunde nicht zum Zuge kommen, wenn sie nicht selbst darauf achten, wann sie dran sind. Das genügt normalerweise, aber falls Belohnung besser funktioniert als Strafe, dann kannst du auch den Spielern, die aufmerksam und vorbereitet sind, wenn sie an die Reihe kommen, nach der Spielsitzung zusätzliche EPs geben. Natürlich ist es auch hilfreich, wenn du die Initiativereihenfolge für alle sichtbar aufschreibst oder markierst.

ERZÄHLTECHNIKEN

Du bist als SL die Verbindung der Spieler, um zu erfahren, wie es ihren Charakteren in deiner Welt ergeht. Wenn du vergisst, etwas zu beschreiben, könnten die Spieler sich veralbert oder gar betrogen vorkommen. Wenn du einen Gegenstand in den Mittelpunkt deiner Beschreibung stellst, merken sie, dass dieser Gegenstand bedeutsam sein könnte. Entsprechend ist deine Wahl, wie du Informationen vermittelst, sehr wichtig für den Erfolg deines Spieles.

Beschreibung

Als SL kann es dir passieren, dass du zu laut oder zu leise bist. Wenn du die ganze Zeit nur redest und deine Spieler kaum zu Wort kommen lässt, fühlen sie sich wahrscheinlich erdrückt und gelangweilt. Zu ruhig zu sein, ist aber auch gefährlich – wenn du eingeschüchtert oder unvorbereitet bist, kannst du nicht genügend Beschreibungen liefern, um den Spielern ein Gefühl für die Welt zu geben – dann wirkt ein Raum des Verlieses oder der Burg wie der andere.

Es gibt Wege, bewegende Informationen zu vermitteln, ohne dafür seitenweise Text im Vorfeld niederzuschreiben. Zum Beispiel kannst du für jeden Raum dir drei, vier oder fünf Stichworte zur Beschreibung notieren und sie einstreuen, wenn es an der Zeit ist. Die Worte „purpurne Wandteppiche, sehr großer Kamin, Eulenbärenfell auf dem Boden" beschreiben einen völlig anderen Raum als „blutbespritzte Wände, schwarze Kerzen, rostige Ketten". In beiden Fällen hast du genug, um den Spielern ein Bild zu vermitteln, ohne es zu übertreiben. Als nächsten Schritt kannst du auch Schätze, ungewöhnliches Gelände oder andere interaktive Elemente (z.B. einen Brunnen oder eine bedenklich schwache Deckenstütze), sowie verborgene Geländeelemente wie Fallen oder Geheimtüren mit kleinen Notizen versehen.

Dasselbe funktioniert auch gut bei NSC, du wirst aber meist mehr als nur eine äußerliche Beschreibung benötigen, sondern auch einen Namen, wie der NSC auftritt, spricht, sich kleidet, welche Waffen und Rüstung er trägt und welche Motivationen und Ziele er hat. Wenn du das alles beisammen hast, kannst du den NSC meist auftreten lassen, ohne weitere Werte für ihn generieren zu müssen.

Rampenlicht

Für den SL gibt es viele Tricks, mit denen er Informationen übermitteln oder Elemente seines Spieles verbessern kann, inklusive der bereits erwähnten. Die wirksamste Technik ist aber immer noch, ein Monster, eine Person oder einen Gegenstand detailliert zu beschreiben. Jede Sache, welcher der SL Spielzeit widmet, weckt die Aufmerksamkeit der Spieler.

Meistens bedeutet dies, dass du einen Gegenstand mehr als einmal erwähnst. Spieler greifen solche Bezüge sehr schnell auf. Wenn ein bestimmter Charakter die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich ziehen soll, erwähne ihn als eine der Personen, die sie bei der Rückkehr zu einer bestimmten Örtlichkeit antreffen. Jemand, den sie wiederholt treffen, oder der ihnen „auffällt", weil der SL ihn erwähnt, weckt garantiert das Interesse erfahrener Spieler.

Weniger erfahrene Spieler könnten natürlich nicht darauf anspringen, weshalb ein direkterer Ansatz durchaus in Ordnung ist, z.B. „Die Wache scheint etwas von dir zu wollen", oder sogar „Dieses Gemälde scheint größer zu sein als die anderen und wirkt durch den Rahmen irgendwie bedeutend".

Wenn du die Dinge ins Laufen bringen willst, dann stell etwas oder jemanden ins Rampenlicht. Tue dies nur dann mit brutaler Offensichtlichkeit, wenn es nötig ist, aber lass das Abenteuer nicht aus dem Ruder laufen, nur weil ein Wahrnehmungswurf misslungen ist.

Hintergrundgeschichte

Die meisten SLs lieben Kontinuität im Hintergrund und Erzählungen aus der Geschichte der Spielwelt. Für die Spieler bedeutet dies aber meist Langeweile. Niemand möchte dem SL zuhören, wenn dieser von Ereignissen schwadroniert, die Jahrhunderte zurückliegen, die komplexen Beziehungen von NSC schildert oder auf kulturelle Einzelheiten eingeht, die mit dem aktuellen Abenteuer rein gar nichts zu tun haben. Historisches Material einzuflechten ist nur in zwei Fällen gerechtfertigt:

- Die Spieler fragen danach oder zeigen Interesse
- Es ist wichtig für das Abenteuer

Im zweiten Fall heißt das aber nicht „der SL dachte, das es wichtig wäre". Das Wissen muss für den aktuellen Tag bedeutsam sein und den Spielern helfen, im Laufe des Abenteuer eine Entscheidung zu fällen. Wenn die Hintergrundgeschichte für das Abenteuer unwichtig ist, dann ignoriere sie!

Cliffhanger

Den Ausgang einer spannungsgeladenen Szene offenzulassen, stellt eine alte Erzähltechnik aus den frühen Tagen von Film und Literatur dar – und funktioniert auch gut im Rollenspiel. Wenn es spät wird und die Spieler die Spielsitzung beenden wollen, ist es immer gut, bei ihnen den Wunsch nach mehr zu erzeugen. Dabei geht es darum, gerade soviele Hinweise zu geben, dass die Gruppe neugierig auf den Ausgang der Geschehnisse wird, ohne dass du sie gleich die Initiative auswürfeln lässt. Darunter fällt zum Beispiel:

- Ein verletzter NSC taumelt aus einem Seitengang der Gruppe entgegen
- Gerade wenn die Gruppe meint, alles unter Kontrolle zu haben, trifft ein Bote mit schlechten Nachrichten ein
- Ein Monster prescht auf die Gruppe zu
- Die Gruppe wird fälschlich beschuldigt
- Ein Bösewicht tritt auf, um sie zu verhöhnen
- Ein früherer Gegner kehrt zurück, um alte Rechnungen zu begleichen

Das Ziel besteht darin, einen neuen Handlungsfaden aufzugreifen, sobald der alte zu Ende geht – und falls du mitten in der Handlung steckst, hält es die Begeisterung und Spannung der Spieler aufrecht bis zur nächsten Spielsitzung, wenn du sie unmittelbar vor einer Schlacht oder einer unglaublichen Offenbarung einfrierst.

Szenenwechsel

Indem du zwischen der Hauptgruppe und einem anderen Blickwinkel hin- und herwechselst (z.B. wenn einer der SC allein auskundschaften geht, aber auch wenn du Ereignisse schilderst, die an einem ganz anderen Ort ablaufen), kannst du zusätzliche Spannung erzeugen. Das klappt besonders gut bei einem Wettlauf gegen die Zeit oder wenn die eine Handlung voller Gefahren und Chaos ist.

Das scheint zwar der ideale Weg zu sein, um mit einer geteilten Gruppe umzugehen oder historische Ereignisse bekanntzugeben, funktioniert aber nicht bei jeder Gruppe. Ungeduldige Spieler ziehen es oft vor, „zum Abenteuer zurückzukehren", statt etwas über Dinge zu erfahren, die am anderen Ende der Welt geschehen.

Rückblende

Genau wie Umblenden stoppen Rückblenden die Handlung, um der Gruppe Informationen aus einer anderen Zeit zu geben. Eine Rückblende funktioniert am besten mit genau derselben Örtlichkeit, aber zu einer früheren Zeit. Der Anblick von Blut

im Thronsaal könnte eine Rückblende auf einen Mord auslösen oder ein Zauberwort des Wesirs eine Erinnerung auslösen, in der ein Dschinn bekämpft wird, um ihn zu binden.

Noch besser, die Rückblende könnte die SC als junge Helden zeigen, deren damaliger Fehlschlag zu den Problemen der Gegenwart führt: als Grabräuber haben sie vielleicht einen mächtigen Leichnam auf die Welt losgelassen, oder als Wachen nicht verhindern können, dass der Prinz ermordet wurde. Aber halte es kurz – Rückblenden haben ihre gänzlich eigene Bedeutung und eine einzelne Szene dieser Art genügt normalerweise, um alles mitzuteilen.

Andeutungen

Zuweilen zahlen sich Dinge besonders aus, die du lange vorbereitet hast – der Gefolgsmann, der auf Stufe 4 angeheuert wurde und auf Stufe 7 die Gruppe verrät, präsentiert einen von langer Hand geplanten Betrug, erhält aber noch mehr Bedeutung, wenn du im Vorfeld immer wieder Hinweise gegeben hast, die im Nachherein eindeutig scheinen, damals aber schwer zu erkennen waren.

Die Andeutung besteht oft aus Hinweisen, die du ein oder zwei Spielsitzungen vor dem Ereignis, welches du andeutest, fallen lässt. Zu den Möglichkeiten zählt:

- Die SC treffen den Bösewicht, bevor irgendjemand weiß, dass er ein Bösewicht ist
- Prophezeiungen mittels *Turm-Karten*
- Du teilst dem Paladin mit, dass eine bestimmte Stadt gefährlich, ja schon ketzerisch, scheint
- Ein Verrückter beschwert sich über eine Lokalität oder ein Geschehen über die Maßen
- Ein SC mit gutem Gehör nimmt etwas verdächtiges wahr
- Omen und Vorzeichen geschehen, z.B. fallen tote Vögel vom Himmel und erhellen flammende Kometen die Nacht

Eine Andeutung muss seltsam oder unheimlich sein und vage genug, dass die SC das Ereignis nicht verhindern können. Das Entsetzen beim Eintreten der Erkenntnis bei einem SC, dass er das Ereignis hätte vereiteln können, wenn er die Puzzlestücke eher zusammensetzt hätte, stellt eine sehr wirkungsvolle Emotion dar, die den SC fest in der Spielwelt verankert.

Eine gut gemachte Andeutung präsentiert Kontinuität – warum nicht auf einen alten Bösewicht zurückgreifen, der bereits guten Grund hat, die SC zu hassen, statt einen neuen zusammenzuzaubern? Natürlich kannst du auch eine überraschende Wendung einbauen, indem sich die holde Maid, die die SC in ihrem ersten Abenteuer gerettet haben, als Oberschurke der Kampagne entpuppt. Derartige wiederkehrende Figuren sorgen dafür, dass alle Ereignisse in deiner Kampagne oder sogar der ganzen Hintergrundwelt miteinander verknüpft wirken und alles auf ein großes, unvermeidliches Finale hinführt.

Geheimnisse

Es kommt vor, dass ein SC sich von der Gruppe trennt, oder dass du einem Spieler gesonderte Informationen als Folge eines gelungenen Wahrnehmungswurfes zukommen lassen willst. Vielleicht vertraut ein NSC auch nur einem der SC genug, um ihm ein gefährliches Geheimnis anzuvertrauen, vielleicht verdächtigen die SC einen der ihren des Verrats. Ebenso passiert es, dass ein Spieler dir geheime Informationen zukommen lassen will, z.B. wenn er einer eigenen geheimen Agenda nachkommen oder seine Begleiter bestehlen will. Wenn es vorkommt, dass du die Mehrheit der Gruppe ausschließen musst, hast du einige Wahlmöglichkeiten:

Du kannst den Spieler beiseite nehmen und mit ihm das Zimmer verlassen. Du kannst ihm auch eine Notiz überreichen, dies kann jedoch Metagaming herausfordern, da zu wissen, dass ein anderer Spieler Geheimwissen besitzt, an den anderen Spielern nagen kann. Es ist daher besser und sicherer, wenn du mit dem fraglichen Spieler zwischen den Spielsitzungen sprichst – das ist nur nicht immer möglich. Auch wenn es einige Wege gibt, einem Spieler wichtige Dinge mitzuteilen, ohne dass die Gruppe es bemerkt – z.B. per SMS, falls du Handys am Tisch erlaubst – , ist es meist der beste Weg mit Geheimnissen umzugehen, indem du die anderen Spieler entweder bittest, zu respektieren, dass sie etwas nicht erfahren, oder das Spiel so manipulierst, dass innerhalb der Gruppe Geheimnisse gar nicht erst entstehen, was womöglich auch besser wäre. Vergiss nicht, dass Zeit, die du einem Spieler widmest, Zeit ist, die dem Rest nicht zugutekommt.

Betrügen

Man kann natürlich auch etwas höflicher von „Schummeln“ sprechen, aber Betrug geschieht dennoch – zuweilen gerät ein SL in Versuchung, ein Würfelergebnis zu verändern, um die Handlung in eine bestimmte Richtung zu führen oder einen SC vor einem tödlichen Treffer zu bewahren und für das weitere Spiel zu retten. Sollte der SL der Versuchung nachgeben? Ist es denn wirklich Betrügen, wenn der SL die Kontrolle über seine Welt hat und ohnehin verdeckt würfelt?

Hierzu gibt es verschiedene Gedankenansätze.

Eine Seite vertritt die Meinung, dass die Würfel nur ein Hilfsmittel der Erzählung sind und sie nicht bestimmen dürfen – wenn der SL also zuweilen Ergebnisse verändern oder erfinden muss, um eine Begegnung zur perfekten Herausforderung für seine Spieler zu machen, ohne sie umzubringen, dann erfüllt er nur seine Aufgabe. Eine andere Ansicht geht davon aus, dass der Zufall den Realismus und die Gefahr im Spiel erst möglich macht, und dass Spieler gerade mal halb soviel Spaß haben, wenn sie davon ausgehen, dass der SL sie nicht sterben lässt. Die dritte Meinung schließlich weist darauf hin, dass ein SL, der offen betrügt, oder bei dem es schlichtweg zuviele „Zufälle“ gibt – die mächtigen, neuen magischen Gegenstände werden immer gleich von diebischen Halblingen gestohlen oder Bösewichter werden ständig durch wundersames Würfelglück gerettet, wenn ein Spieler eine unerwartet effektive Strategie anwendet –, der Gruppe den Spaß verdirbt und eigentlich die Spieler ermutigt, ebenfalls zu betrügen.

Wie du dies siehst, ist allein deine Sache, aber wenn du dich entscheidest, hier und da im Interesse des Spieles etwas zu mogeln, dann mache es am besten heimlich, so selten wie möglich und nur *ausschließlich*, wenn das Ergebnis mehr Spaß für alle bedeutet!

Die Wissenschaft des Spielleitens

Für ein gutes Spiel ist es entscheidend, dass du die Kunst des erzählenden Gruppenspieles meisterst. Allerdings existiert auch eine praktische Seite – auf den folgenden Seiten sprechen wir verschiedene grundlegende Mechanismen und Werkzeuge an, mit denen sich alle SLs vertraut machen sollten:

Grundlagen

Das Herz jedes Rollenspieles ist die gemeinsam vom Spielleiter und seinen Spieler erschaffene Erzählung, doch auch der Einsatz verschiedener eher materieller Werkzeuge wirkt sich auf das Spielerlebnis aus.

Würfelmechanismen

Das Pathfinder-Rollenspiel verwendet Würfel zur Abhandlung der im Spiel auftretenden Ereignisse – egal ob der Kämpfer den Vampir angreift oder dem Vampir der Rettungswurf gegen den Zauber des Magier gelingt. Die Art und Anzahl der genutzten Würfel bestimmt aber die statistische Wahrscheinlichkeit, wie das Ergebnis jedes Wurfes aussehen kann. Mit diesen Wahrscheinlichkeiten zu spielen, kann interessante Auswirkungen haben.

Bei einem einzelnen Würfel besteht dieselbe Wahrscheinlichkeit für jedes mögliche Ergebnis. Wenn du einen Zwanzigseiter nimmst, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1/20, dass das Ergebnis eine 1, 2 oder auch 20 ist usw. Das heißt, dass die gefürchteten Patzer und die geliebten kritischen Erfolge ebenso oft kommen wie eine unscheinbare 7, 11 oder eine etwas bessere 16. Diese Art von Würfen bezeichnet man als Gleichverteilung.

Das Addieren zweier Würfelergebnisse führt nicht mehr zur gleichmäßigen Verteilung der Ergebnisse – bei 3w6 besteht nur eine Wahrscheinlichkeit von 1/216, dass das Ergebnis 18 beträgt, wenn alle drei Würfel eine 6 zeigen. Dafür liegt die Wahrscheinlichkeit einer 11 als Kombination aus 3 3 4, 2 4 5, 2 3 6 usw. bei 27/216. Das bedeutet, dass hohe oder niedrigere Endsummen weitaus seltener sind als eine Summe im mittleren Bereich. Dies bezeichnet man als Gaußsche Normalverteilung, welche auch als Glockenkurve bekannt ist, da eine grafische Darstellung der Ergebnisse zu einer Linie mit einem Buckel in der Mitte führt, welcher zu den Rändern hin ausläuft. Je mehr Würfel du auf einmal wirfst, umso wahrscheinlicher wird ein Ergebnis im mittleren Bereich – bei der Glockenkurve wird dann die „Glocke" markanter und größer, aber auch schmaler, während der Rest der Kurve kleiner und flacher ausfällt.

Bemerkenswert wäre noch, dass ein Prozentwurf, der mittels zweier Zehnseiter durchgeführt wird, eine Gleichverteilung darstellt und keine Glockenkurve, da die Ergebnisse der beiden Würfel nicht addiert werden, sondern eigenständige Stellen des Endergebnisses sind. Ebenso sollte erwähnt werden, dass das durchschnittliche Ergebnis bei einem Sechsseiter 3,5 beträgt statt 3, da das niedrigste mögliche Ergebnis eine 1 und keine 0 ist.

Spielzubehör

Es gibt viele Spielhilfen, die eine Runde reibungsloser und zugleich einprägsamer verlaufen lassen:

Kunstwerke: Bei einer Fantasy-Welt, in der schreckliche Bestien ganze Dörfer plattwalzen und fliegende Burgen die Sonne verdunkeln, kannst du mittels eindrucksvoller Fotos oder Bilder Stimmungen erschaffen oder auch einen optischen Hintergrund für eine Begegnung oder gar eine ganze Kampagne liefern. Es ist möglich, Inspirationen für nahezu jedes Spiel und jede Szene, egal ob Schloss, Wüste, Insel oder Vulkan, kostenlos zu finden, da Millionen von Urlaubern, aber auch professionelle Fotografen ihre Bilder im Internet und in Zeitschriften veröffentlichen. Die meisten Fantasy-Künstler der Moderne haben Online-Galerien mit wunderschönen Bildern phantastischer Kreaturen und Örtlichkeiten. Und viele Künstler verkaufen außerdem Bildbände ihrer Werke. Kunstsachbücher, Geschichtsbücher und Reisekataloge sind gute Quellen für großartige Bilder, ebenso wie Internetseiten mit Konzeptzeichnungen für Filme und Fernsehsendungen.

Bodenpläne für Kampfszenen: Die meisten Aspekte der Pathfinder-Kampfregeln gehen davon aus, dass du ein Raster verwendest, um die relative Position verschiedener Wesen zueinander festzustellen. Du kannst Karopapier für Kämpfe verwenden und die Positionsmarkierung für eine bewegte Kreatur ausradieren und neuzeichnen. Die meisten Spieler bevorzugen aber größere Quadrate für Spielsteine und Miniaturen. Viele Gruppen benutzen abwaschbare Bodenpläne mit 2,5 cm-Feldern. Diese Matten können zur besseren Lagerung zusammengerollt werden. In Geschäften für Bürobedarf gibt es Ständer für Flip-Charts mit 2,5 cm-Rasterpapier, die besonders praktisch sind, wenn du bestimmte Karten wiederholt verwenden willst, z.B. eine Straße oder die Lieblingstaverne der SC. Die Blätter kannst du laminieren oder unter Plexiglas legen, wenn du wasserlösliche Folienstifte nutzt. Es gibt bemalbare Bodenpläne zum Rollen, zusammensetzbare Kunststoffplatten. Paizos *GameMastery Flip-Mats* sind beispielsweise laminiert, farbig und kommen in verschiedenen Versionen (Wüste, Gewölbe, Wald, Urwald, Taverne usw.) und können abgewaschen werden. Paizos *Map Packs* sind Sammlungen farbiger Karten mit Strukturen wie z.B. Karawanen, Städten, Bauernhöfen, Wäldern und Dörfern, die du einzeln oder in Kombination miteinander oder mit anderen Bodenplänen verwenden kannst. Viele Firmen verkaufen auch dreidimensionales Gelände aus hochwertigem, bemaltem Kunststoff oder faltbaren Papiermodellen, ferner gibt es günstige Software zum Erstellen von Karten, um eigene Bodenpläne u.a. herzustellen.

Kritische Treffer / Patzer Kartendecks: Fall du mehr Zufall und Spannung vorziehst, stellt die Aufwertung Kritischer Treffer und Patzer eine spaßige Möglichkeit dar, Chaos und zusätzliches Blutvergießen einzuführen. Es gibt dutzende von Tabellen mit Zufallsergebnissen für Kritische Treffer und Patzer, aber eine einfache und beständige Möglichkeit besteht in der Verwendung der *Kritischer Treffer* sowie *Kritischer Patzer Karten* von Ulisses Spiele. Jede Karte in diesen Decks liefert ein anderes Ergebnis abhängig davon, ob ein Angriff mit einer Hieb-, Wucht- oder Stichwaffe oder mittels Magie ausgeführt wurde. Die gehaltreichen Ergebnisse variieren von zusätzlichem Schaden über Attributsschaden bis zu noch peinlicheren Folgen.

Bildkarten: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte und selbst der beste SL steht zuweilen vor dem Problem, dass seine Spieler

sich an einen bestimmten NSC nicht erinnern können, da sie diese Person eben niemals gesehen haben. Um dem entgegenzuwirken, kannst du Karteikarten mit dem Namen und einem Foto oder einer Zeichnung verwenden und diese Karte stets zeigen, wenn die SC besagten NSC treffen. Bei wichtigen oder wiederkehrenden NSC kannst du sie auch an deinem Spielleiterschirm befestigen, so dass sie immer sichtbar sind, oder sie auch auf Spielerunterlagen oder in den Kampagnenleitfaden einkleben. Gute Illustrationen oder Fotographien findest du in Sammelkartenmagazinen und in Rollenspielen und Magazinen über die passende Zeitepoche oder den passenden Hintergrund. Ferner erzielen Suchen im Internet nach Konzeptbildern gute Ergebnisse und können noch verbessert werden, etwa indem du die Namen der Völker miteinbeziehst. Mit einer ausreichend großen Bildersammlung kann du Karten für alle bedeutenden NSC in deiner Runde anfertigen – außerdem sind die Karten praktisch für deine Spieler, um auf ihnen ihre Notizen über diese NSC aufzuschreiben. Sollte das aber mehr Arbeit sein, als du investieren möchtest, wären Paizos *GameMastery: Face Cards* vielleicht etwas für dich: ein Deck voller farbiger Karten mit Illustrationen und jeweils einer großen, leeren Fläche zum Beschriften auf der Rückseite, um dort den Namen des Charakters und wichtige Informationen unterzubringen.



Miniaturen: Die Vorfahren des Pathfinder-Rollenspieles waren taktische Kriegsspiele, die Spielsteine oder Miniaturen (oder kurz: Minis) verwendeten. Viele Spieler halten Miniaturen immer noch für unverzichtbar zum Spielen. Es gibt Figuren für nahezu alle Charaktertypen, vom gnomischen Magier über elfische Barden bis zu orkischen Barbaren, mit vielen Kombinationen an Waffen, Rüstungen und Körperhaltungen. Dies gilt auch für Monster, die in allen Formen, Größen und Posen erhältlich sind. Bei einem Ausflug in den nächsten Bastel- oder Spielzeugladen kannst du dutzende Spielzeuge, Plastikfiguren oder Actionfiguren finden, die zum Spielen geeignet sind, auch wenn der Maßstab vielleicht nicht ganz passt. Der visuelle Eindruck der SC- und Monsterminiaturen hilft deinen Spielern, sich ihre Verbündeten und Gegner besser vorzustellen – und wenn du ein 20 Zentimeter großes Monster mitten zwischen 2,5 Zentimeter große SC-Miniaturen stellst, wird den Spielern recht schnell klar, dass ihnen eine gefährliche und fordernde Bedrohung bevorsteht. Actionfiguren seltsamer Film- und Fernsehmonster oder aus anderen Spielen können dir Ideen für neue Wesen in deiner eigenen Kampagne liefern. Miniaturen wurden jahrzehntelang als unbemaltes Plastik oder Metall verkauft, so dass sie ersteinmal zeitaufwändig bemalt und angepasst werden mussten, um beeindruckend zu wirken. Das ist zwar immer noch ein beliebtes Hobby, aber mittlerweile verkaufen verschiedene Hersteller auch schon bemalte Miniaturen und PDF-Vorlagen für farbige Papieraufsteller zum Ausdrucken. Auch wenn du selbst vielleicht kein Interesse am Sammeln von Miniaturen haben solltest, kannst du immer noch überlegen, ob du Spieler, welche Miniaturen für die Spielrunde mitbringen, nicht mit zusätzlichen EP belohnen willst – womit du auch z.B. den Spieler bedenken könntest, der der Spielrunde stets sein Wohnzimmer zur Verfügung stellt oder für Knabbereien sorgt. Das Bemalen von Miniaturen kann auch eine Ehefrau oder einen Lebensgefährten peripher mit dem Spiel in Kontakt bringen – mehr als eine „Spielerfrau“ wurde bereits aufgrund von ihr bemalter Miniaturen mit Lob überschüttet, ohne je die Würfel auch nur berührt zu haben.

Initiative-Zähler: Kampfhandlungen stellen den komplexesten Teil des Spiels dar und können sehr leicht den Spielfluss verzögern. Das bedeutet, dass alles, wodurch Kämpfe beschleunigt werden, allen dient, da die verfügbare Zeit besser und für mehr genutzt werden kann.

Am einfachsten ist es, für jeden SC und jedes Monster eine Karte anzulegen – bei Kampfbeginn schreibst du den Initiativewert auf jede Karte und sortierst sie entsprechend. Nun musst du nur noch eine Karte immer nach hinten stecken, wenn der dazugehörige Kampfbeteiligte gehandelt hat. Fleißige SLs können auf den Karten weitere Informationen vermerken, z.B. Trefferpunkte, der SG für besondere Angriffe und was ein Monster so alles während seines Zuges tun kann. Bei den SC solltest du dann auch Dinge wie den Wahrnehmungsbonus notieren, um derartiges heimlich auswürfeln zu können, ohne die Spieler nach den Werten fragen zu müssen, was ja recht verräterisch wäre. Besonders detailreiche Initiative-Karten, die bereits Charakterbögen ähneln, können auch das Nachschlagen in Büchern überflüssig machen.

Eine andere Möglichkeit, die Initiative und die Zustände der Kampfbeteiligten nachzuhalten, besteht in der Verwendung von Pinnwänden, Tafeln, abwaschbaren Oberflächen oder Zetteln, die über den SL-Schirm gehängt werden. Wenn das dann so aufgestellt wird, dass die Spieler es auch sehen können, wissen sie stets, wann sie am Zug sind. Eine praktische Version davon ist Paizos *GameMastery Combat Pad* – dieser verwendet eine abwischbare Unterlage und abwischbare Magnete, die man in der Reihenfolge der Initiative anordnen und im Fall von vorbereiteten oder verzögerten Aktionen auch gut verschieben kann – und Zeit sparen sie auch, weil die Namen der SC nicht vor jedem Kampf neu aufgeschrieben werden müssen.

Gegenstandskarten: Töte die Monster, sack die Schätze ein und verteile das Zeug später – so sieht die normale Taktik der meisten Abenteurergruppen aus. Was geschieht also, wenn die Spieler gern wissen wollen, was für magische Gegenstände beim letzten Abenteuer angefallen sind? Genauso wie Bildkarten den Spielern dabei helfen, sich an einen NSC zu erinnern, dienen Karten, welche Gegenstände beschreiben – und vielleicht auch, woher sie stammen – , den Spielern, sich an ungewöhnliche Gegenstände zu erinnern, die ihre SC bei sich tragen – und sie

Lineares Abenteuer:



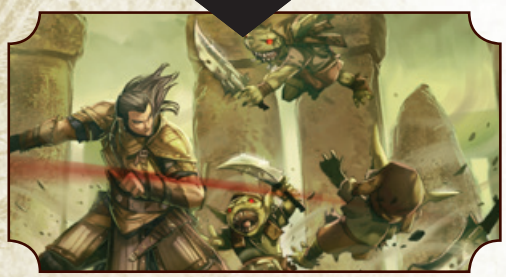
Monster greifen den Ort an



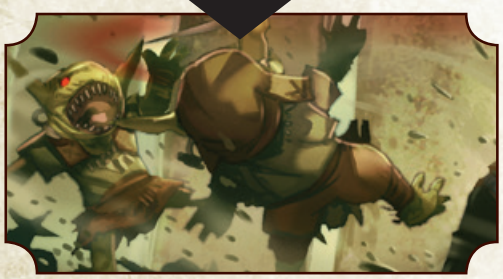
Zeuge beschreibt Weg zum Versteck der Monster



Das Versteck wird gefunden



Monster greifen Abenteurer aus dem Hinterhalt an



Die Monster werden besiegt!

helfen auch dem SL bei der Buchführung, wozu der blubbernde, grüne Trank, das qualmende Langschwert und die blutenden Handschuhe denn nun gut sind. Paizos *GameMastery*-Reihe von Gegenstandskarten deckt alle Grundlagen ab – Waffen, Rüstungen, magische Gegenstände, Ausrüstungsgegenstände und viel mehr – auch hier zeigt jede Karte ein Farbbild und besitzt auf der Rückseite eine abwischbare, freie Fläche zum Eintragen von Informationen.

Spielen ohne Hilfsmittel: Vielleicht willst oder brauchst du aber auch gar keine Spielhilfen benutzen – vielleicht spielt ihr im Auto, auf einem Zeltplatz oder anderswo, wo nur begrenzter Platz oder Material zur Verfügung stehen. Viele Kampagnen benutzen keine Miniaturen oder Bodenpläne, auch nicht für Kämpfe. Du kannst Gegenstände beschreiben, ohne dafür Bilder zu Hilfe zu nehmen. Kritische Treffer sind halt zusätzlicher Schaden und Patzer eben Fehlschläge, die Initiative ergibt sich aus der Sitzreihenfolge der Spieler, Zufallsergebnisse werden mittels Zahlenraten oder Schere-Stein-Papier bestimmt.

Das Ansprechende an Rollenspielen besteht in der gemeinsamen Erzählung einer Geschichte, egal ob Epos oder reines Monsterschlachten. Menschen haben einander seit Tausenden von Jahren Geschichten nur unter Nutzung von Stimme und Verstand erzählt. Jede Gruppe ist anders, manche lieben das ganze Drumherum, andere ziehen vor, es abstrakt und einfach zu halten, während die meisten irgendwo dazwischen fallen. Ebenso wie die Arten der Kampagne, die Gruppen spielen wollen, unterschiedlich sind, variiert es auch von Gruppe zu Gruppe, wie sie diese Kampagnen spielen wollen.

Abenteuer erschaffen

Es ist die Aufgabe des SL, den Verlauf eines Abenteuers zu planen und vorherzusagen. Ob dies ein leichtes Unterfangen oder eine Menge Arbeit darstellt, hängt von dir und dem Spielstil deiner Spieler ab. Die Grundtypen eines Abenteuers sind linear, uneingeschränkt und nicht linear.

Linear: Ein lineares Abenteuer ist ziemlich geradlinig: Die Abenteurer beginnen an Punkt A, reisen nach Punkt B, dann Punkt C usw., bis sie das Ende des Abenteuers erreichen. Dabei unterscheidet sich von Abenteuer zu Abenteuer, worum es sich bei diesen Punkten handelt, ob es Kämpfe, andere Begegnungen oder Orte sind, an denen gerastet und neue Ausrüstung gekauft werden kann. Ein Szenario kann z.B. in einem Dorf beginnen, das gerade von Orks angegriffen wurde, ein Überlebender weist den Charakteren den Weg zum Versteck der Orks, wo sie sich um die Orks kümmern müssen und dann siegesgewiss zum Dorf zurückkehren. Es bleibt kaum Platz für Abweichungen vom Plot. Viele veröffentlichte Abenteuer sind von linearer Natur, weil ein Buch nur eine begrenzte Menge an Informationen enthalten kann – es ist einfach unmöglich, jede erdenkenswerte Motivation der Charaktere, jede wilde Verfolgungsjagd oder jede abweichende Handlung in Betracht zu ziehen, zu der es im Laufe einer oder mehrerer Spielsitzungen kommen kann.

Bei linearen Abenteuern muss der SL vorbereitet sein, die SC immer wieder auf den Handlungspfad zurückzuführen. Hierzu kann er sie u.a. gegen die Uhr kämpfen lassen – z.B. indem sie jemanden retten müssen, ehe die Monster ihn töten.

Leider verfallen viele SL immer wieder der Versuchung, einfach rohe Gewalt anzuwenden, z.B. indem rein zufällig alle anderen Wege, die vom Pfad der Handlung fortführen könnten, gerade blockiert sind, etwa durch eine aus dem Nichts auftauchende Armee von Echsenmenschen. Lineare Abenteuer werden oft als „Eisenbahnen" bezeichnet, da es immer nur einen Ort gibt, zu dem die SC gehen sollen, aber das ist nicht zwangsläufig schlecht. Wenn du lediglich einen One-Shot leitest, z.B. für einen alten Freund, der für ein verlängertes Wochenende in der Stadt ist, oder falls die Gruppe einmal etwas anderes ausprobieren will, ist es völlig in Ordnung, die Charaktere in eine Richtung zu zwingen – schließlich wollen alle das Abenteuer auch meist planmäßig beenden, so dass die Suche nach Hinweisen am falschen Ort unnötig Zeit kostet. In solchen Fällen kann der SL ruhig Dinge sagen wie „Ihr glaubt nicht, dass ein Besuch der Gewölbe des Blutigen Todes euch weiterhelfen kann, aber bei den Schwarzblutbergen sieht das schon ganz anders aus!". Ebenso wie deine Gruppe ihre Vorstellungskraft nutzt, um sich Kraftsportler Bob als weiblichen Gnomschurken vorzustellen, kannst du davon ausgehen, dass ein leichter Schubs in die richtige Richtung der Stimmung keinen Schaden zufügen wird.

In einer fortlaufenden Kampagne musst du aber darauf vorbereitet sein, dass die SC oft deinen Handlungspfad verlassen und eigene Wege gehen für längere Zeit. Selbst wenn du ein lineares Abenteuer leiten willst, schadet es daher nicht, ein paar kleinere Abenteuer, Zufallsbegegnungen und interessante Örtlichkeiten in der Hinterhand zu haben, wenn die SC die Eisenbahn verlassen wollen. Mit sorgfältiger Planung kannst du die SC so sogar wieder zum Hauptpfad zurückbringen – auf einen Trupp räuberischer Orks zu stoßen, die gerade ein verspeist haben, könnte den SC Grund geben, deren Versteck aufzusuchen, und ein alter Waldläufer, der Hilfe bei einem Schreckenswolf benötigt, könnte ein paar *Pfeile des Orkverderbens +1* abzugeben haben, die er sich aufgehoben hat, usw. Natürlich ist es am besten, wenn du mehrere lineare Abenteuer vorbereitet hast, zu denen allen du deine Spieler mit Informationen fütterst und ihnen die freie Wahl lässt, was sie machen wollen. Das funktioniert im Grund wie der nächste Typ eines Abenteuers:

Uneingeschränkt: In einem uneingeschränkten Abenteuer können die SC tun und lassen, was sie wollen, und gehen, wohin sie wollen – sie müssen nicht einmal wissen, worin deine Ausgangsidee für das Abenteuer bestand. Diese Art Abenteuer wird auch als „Spielwiese" bezeichnet, da es keine Einschränkungen gibt, was die SC machen können – ähnlich Kindern, die auf einer Spielwiese mit Spielzeugen auf verschiedenen Klettergerüsten ihre eigenen Geschichten ausspielen. Ein solches Spiel zu leiten, verlangt dem SL entweder eine Menge Vorbereitung an Material oder die Fähigkeit ab, spontan viele Handlungselemente aus dem Ärmel zu schütteln. Ein leichter Weg, bei einer Spielwiese etwas zu mogeln, besteht darin, mehrere lineare Abenteuer vorbereitet zu haben, so dass du ein anderen Gewölbe für Charaktere der Stufe 3 auf ihrem Weg ansiedeln kannst, wenn sie das eigentlich geplante ignorieren. Ein anderer Trick ist es, einem Abenteuer eine neue Verpackung zu geben, z.B. indem du beim Tempel des Feuers sämtliche Begegnungen, Zauber und Monster von Feuer auf Kälte umstellst – voilà, Tempel der Kälte! Wenn du nicht weiterkommst, weil die Spieler den Überblick über die

Uneingeschränktes Abenteuer:



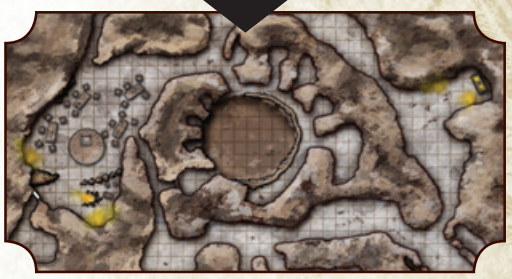
Monster greifen den Ort an



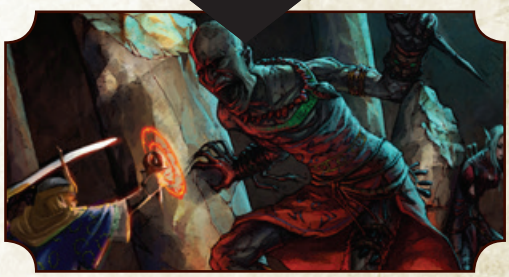
Nachforschungen



Das Versteck wird gefunden



Das Gewölbe wird erforscht

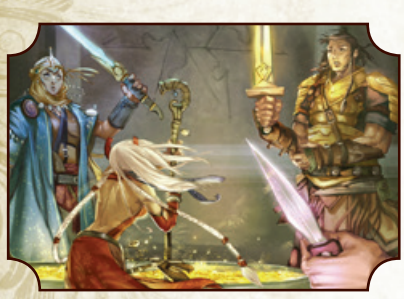


Die Monster werden besiegt!

Nichtlineare Abenteuer:



Monster greift Dorf an



Suche nach Waffen, um das Monster zu bekämpfen



Zeuge liefert Wegbeschreibung zum Versteck



Verteidigungsanlagen wiederaufbauen



Das Versteck wird gefunden



Auf Rückkehr des Monsters warten



Monster greift Abenteurer an



Abenteurer greifen Monster an



Sieg über das Monster!

Abenteueransätze verlieren oder einen Ort ansteuern, über den du dir noch keine Gedanken gemacht hast, nutze dieselben Techniken wie in einem linearen oder nichtlinearen (siehe unten) Abenteuer – steuere sie in eine neue Richtung, sag ihnen, dass du ihr Ziel noch nicht fertiggestellt hast oder frage sie, was sie dort suchen und arbeite mit dem, was sie dir als Inspiration liefern.

Das größte mögliche Problem bei einer Spielwiese besteht darin, dass manche Spieler sich von der Hauptgruppe trennen könnten, wenn es nicht genug zu tun gibt, so dass du als SL dich um die eine Teilgruppe kümmern musst, während der Rest wartet und Däumchen dreht, bis die anderen zurückkommen. In diesem Fall führe die umherstreifenden SC zur Hauptgruppe zurück, da sich andernfalls die anderen Spieler zu langweilen beginnen. Für die wandernden SC kannst du ebenso gut eine eigene kleine Spielsitzung einschieben oder das ganze mittels E-Mails oder in einem Forum online abhandeln, so dass sie zur nächsten Spielsitzung wieder bei der Hauptgruppe sind. Und manchmal gibt es noch drastische und geheimnisvolle Ereignisse – z.B. indem du die davongewanderten SC orientierungslos und ohne Erinnerungen an die letzten Tage, außer einem Gefühl der Angst, in der Nähe der anderen SC aus dem Unterholz stolpern lässt – mit denen du zur Haupthandlung zurückblenden kannst und dabei noch neue Ansätze schaffst, was alles während dieser verlorenen Zeit passiert sein könnte. Weitere Informationen zum Umgang mit getrennten Gruppen, siehe Seiten 65-66.

Nichtlinear: Wenn man ein uneingeschränktes Abenteuer mit einem leeren Blatt Papier vergleichen möchte, dann ist ein nichtlineares Abenteuer ein Flussdiagramm. Den SC stehen mehrere Ansätze zur Verfügung, um einen Handlungsbogen zu beginnen, und die Abenteuer ähneln mehr einem Flussdiagramm oder einer Reihe von Kreuzungen und Abzweigungen als einer Einbahnstraße. Hierin besteht der Kern eines nichtlinearen Abenteuers. Auch bei einem linearen Abenteuer hast du viele Möglichkeiten, auf den Fortlauf Einfluss zu nehmen und die Entwicklungen den Handlungen und Wünschen der SC anzupassen, so dass du aus einem linearen ein nicht-lineares Abenteuer machen kannst.

Nach dem Überfall einer Gruppe räuberischer Orks auf ein Dorf könnte den SC z.B. klar werden, dass sie ohne einen erfahrenen Fährtenleser – beispielsweise einen Waldläufer – das Versteck der Orks nicht finden werden, so dass sie sich entschließen, lieber das Dorf zu befestigen und auf die Rückkehr der Orks zu warten. Statt die SC sich Raum für Raum durch die Reihen der Orks kämpfen zu lassen, kannst du das ganze Gelände zum Kampfplatz machen, auf dem die Monster das Dorf in Wellen oder – falls die SC damit nicht überfordert werden – auch von zwei oder mehreren Seiten angreifen. Die Spieler brauchen nicht zu wissen, dass die Begegnung mit dem orkischen Wolfsmeister und seinen Worgen eigentlich in Bereich 4 des Verstecks stattfinden sollte, außerdem machen die zusätzlichen Möglichkeiten offenen Geländes die Begegnung gerade richtig interessant.

Nichtlineare Abenteuer erfordern, dass du vorausplanst, was die SC machen könnten, und dass du dich anpassen kannst, wenn die SC nicht das tun, was du erwartet hast. Wenn die SC z.B. angesichts der von den Orks verursachten Schäden eingeschüchtert sind und meinen, sie bräuchten bessere Waffen, um sie bekämpfen zu können, haben sie dich damit vielleicht eiskalt erwischt, da dies von deiner ursprünglichen Idee des Abenteuers im Versteck der Orks nun doch sehr abweicht. Wenn du aber eine Reihe NSC und Nebenschauplätze vorbereitet hast, kannst du rasch einen passenden NSC auswählen, z.B. den bereits erwähnten Waldläufer mit den *Pfeilen des Orkverderbens +1*, der jetzt keine Hilfe mehr mit dem Schreckenswolf benötigt, sondern die Pfeile gegen einen später einzulösenden Gefallen tauscht – und ganz nebenbei hast du noch einen Abenteueransatz für später.

Falls dir nichts einfällt, wenn die SC etwas Unerwartetes tun, scheue dich nicht davor, die Spieler zu fragen, wonach sie eigentlich suchen. Sollten sie nach *Pfeilen des Ork-Verderbens* fragen, fällt dir vielleicht ein im Wald lebender Waldläufer ein, sollten sie aber nach Tränken oder Schriftrollen fragen, hast du möglicherweise die Idee zu einem halbverrückten Kleriker, der in einer Tempelruine lebt. Die Spieler brauchen nicht zu wissen, dass ihre Vorschläge und Wünsche den Ablauf des Abenteuers mitgeformt haben.

Reibungslose Kämpfe leiten

Kampfszenen stellen den langsamsten und komplexesten Teil des Spieles dar und enthalten Elemente wie Timing, zahlreiche Charaktere, die gleichzeitig handeln, und viele, viele Würfel. Hier sind ein paar Tipps, wie man Kampfhandlungen etwas beschleunigen kann und was du und deine Spieler tun können:

Sei vorbereitet: Das klingt eigentlich selbstverständlich, doch die größte Bremse in einem Kampf besteht darin, die Fähigkeiten eines Wesens nicht zu kennen oder nicht zu wissen, wie diese funktionieren. Für die Spieler ist es schon schwer genug, sich zu merken, was ihre SC alles können, aber als SL musst du meist mehrere Kreaturen zugleich führen und wissen, wie sich das Ergebnis dieses Kampfes auf andere Ereignisse in der Spielrunde auswirken kann. Lies dir alle Spielwerte der Kreaturen durch, die in der nächsten Spielsitzung zum Einsatz kommen sollen. Wenn einige besondere Fähigkeiten besitzen oder allgemeine Monsterregeln benutzen, dann lies dir diese auch noch einmal durch. Wenn ein Wesen über komplizierte Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten verfügt, schreibe dir die Seitenzahl im Regelwerk oder Monsterhandbuch auf oder drucke dir alles zur Zeitersparnis aus.

Zeige die Reihenfolge: Siehe auch Seite 35 bezüglich Paizos *GameMastery Combat Pads* und Initiativekarten. Wenn ein Spieler weiß, wo der Initiativezähler gerade steht und wann die Beteiligten handeln werden, weiß er, wann er dran ist und kann entsprechend planen. Das heißt, statt minutenlang zu Beginn seines Zuges zu überlegen, kann er dies während des Zuges seines Vorgängers tun und ist bereit, wenn er an der Reihe ist. SC können so auch ihre Aktionen koordinieren. Manche SLs sehen darin Betrügen oder Metagaming, sollten aber nicht aus den Augen verlieren, dass ein rundenbasierendes Initiativesystem nur ein Mittel ist, um Echtzeitkämpfe so abzuhandeln, dass sie nicht ewig dauern – und auch bei Echtzeitkämpfen würden die Beteiligten sich nicht auf eine bestimmte Handlung festlegen lassen, ohne die Aktionen der jeweils anderen zu beachten.

Fünf-Sekunden-Regel: Wenn die Spieler einen Überblick über die Reihenfolge haben, haben sie keine Ausreden, nicht zu wissen, was vor sich geht oder was ihre Charaktere machen wollen. Wenn ein SC an die Reihe kommt und der Spieler benötigt mehr als ein paar Sekunden, um zu erklären, was er tun will, dann übergehe ihn, als hätte er seine Handlung verzögert und würde abwarten (*Pathfinder Grundregelwerk* Seite 203). Mach dann mit dem nächsten weiter – schließlich ist ein Kampf hektisch und zuweilen benötigt ein Beteiligter einen Moment oder zwei, um sich zu entscheiden. Das kostet den SC nicht seine Aktion, sondern beeinflusst nur seine Position in der Reihenfolge, so dass der Spieler hoffentlich in Zukunft aufmerksamer ist. Ein schneller Kampf bedeutet, dass die Spieler öfter handeln und weniger abgelenkt sind, weshalb die übrigen Tipps diesen hoffentlich überflüssig machen. Teile deinen Spieler auch im Vorfeld mit, dass du die Fünf-Sekunden-Regel nutzen willst, so dass du nicht unfair wirkst, wenn du auf sie zurückgreifst.

Plane und kombiniere Würfe: Angriff und Schaden einzeln auszuwürfeln dauert doppelt solange als wenn man sie gleichzeitig würfelt. Spare Zeit, indem du Angriffswürfe mit den Schadenswürfen koordinierst und ermutige deine Spieler, dasselbe zu tun. Wenn die SC zum Beispiel gegen vier Orks mit Krummschwertern kämpfen, dann nimm vier verschiedenfarbige Zwanzigseiter und zwei farbig passende Vierseiter pro Ork und würfle alle zwölf gleichzeitig – wenn die roten und grünen Zwanzigseiter Treffer anzeigen, dann weißt du, dass nur die roten und grünen Vierseiter interessant sind und du die blauen und violetten ignorieren kannst. Wenn die SC gegen einen Schreckenslöwen kämpfen, kannst du den Achtseiter für den Bissschaden und die beiden Sechsseiter für den Klauenschaden farbig mit passenden Zwanzigseitern koordinieren und alle gleichzeitig werfen.

Alle Angriffe gleichzeitig auszuwürfeln kann zu einem Problem werden, falls ein Beteiligter über mehrere Angriffe verfügt, die er auf mehrere Ziele verteilen will. In diesem Fall besteht die Versuchung, Treffer quasi nachträglich auf Ziele umzulenken, bei denen der Angriffswurf auch die RK erreicht hat.

Spielmarken: Es gibt dutzende Zustände, die ein Wesen betreffen können und vielleicht auch seine Aktionen und Kampfwerte beeinflussen. Deshalb kann man auch leicht den Überblick verlieren. Indem man Spielmarken neben oder unter dem Wesen auf dem Schlachtfeld oder dem offenliegenden Initiativezähler platziert, kann man recht einfach der Verwirrung vorbeugen. Du kannst einfach einen Papierschnipsel verwenden, auf den du den fraglichen Zustand geschrieben hast. Du kannst aber auch Glasstein, farbige Plastikscheiben (vielleicht mit Magneten zum besseren Stapeln), Holzstücke oder andere Dinge verwenden. Mehrere Firmen haben verschiedene Arten davon im Angebot, so dass dir alles benötigte zur Verfügung steht – gelbe Spielmarke, um panische Wesen zu markieren, grüne für Übelkeit, rote für Wesen im Kampfausch, usw. Mittels Spielmarken kannst du auch besondere Monster hervorheben, für die du keine eigenen Miniaturen hast (z.B. „Der Ork mit dem violetten Spielmarke neben sich hat Tentakel statt Armen.“), und helfen natürlich auch den Spielern, ihre Ziele zu identifizieren, ohne jedesmal nachfragen zu müssen, welcher Ork denn nun gleich voller Panik wegrennen wird usw.

Begegnungen entwickeln

Zu den Ironien des SL-Lebens gehört die Tatsache, dass du keine fairen Kämpfe zwischen SC und Monstern inszenieren sollst – bei fairen Kämpfen würden die SC jeden zweiten verlieren, was ihre Abenteurerkarrieren doch ziemlich verkürzen würde. Stelle dir einen „fairen“ Kampf zwischen vier Charakteren der sechsten Stufe und vier NSC der sechsten Stufe vor: die NSC sind eine Begegnung mit HG 9, welche wahrscheinlich einen einzelnen SC töten könnte, während die Gruppe mit ziemlicher Sicherheit *alle* NSC töten wird. So soll es auch sein, die Begegnungen sollen *herausfordernd* sein, was bedeutet, dass die SC sie zwar gewinnen sollen, aber auch dafür schwitzen müssen. Hier ein paar Ratschläge zur Entwicklung von herausfordernden, einprägsamen, effektiven und interessanten Begegnungen:

Geh auf die Stärken der SC ein

Als SL solltest du deine Spieler und ihre SC kennen und Herausforderungen erschaffen, die zu ihrem Spielstil passen und ihren die Möglichkeit geben zu zeigen, was ihre Charaktere können. Wenn der Spieler des Kämpfers seinen Charakter mitten zwischen die Gegner springen lässt, um auf alles in der Nähe einzuschlagen, dann richte deine Begegnungen öfters entsprechend ein, dass der Spieler tun kann, was er am liebsten macht. Wenn er das Doppelschlag-Talent hat, dann sorge für Situationen, in denen er auch noch einen weiteren Gegner treffen kann, wenn er Rundumschlag hat, dann lass ihn ab und an eine Horde schwacher Gegner niedermähen. Wenn der Spieler des Hexenmeisters ein Taktiker ist, der gerne Zauber auf Entfernung und Bezauberungen einsetzt, dann platziere Gegner, die leicht zu bezaubern sind, in seiner Reichweite, so dass er perfekte Ziele für seinen Spielstil hat. Wenn der Spieler des Mönchs Kung Fu- und generell Wuxia-Filme mag, dann platziere Gegner auf Vorsprüngen, so dass er sie mittels Hochsprung erreichen kann, oder unter einem Abhang, so dass er mittels Sturz abbremsen schnell zu ihnen kommt – und sorge auch dafür, dass einige der Gegner nicht gegen seinen Betäubenden Schlag immun sind.

Das heißt auch, dass du immer ein Auge darauf haben solltest, welche Talente und Zauber deine Spieler für ihre SC auswählen, und welche magischen Gegenstände du ihnen gibst oder von ihnen erschaffen werden. Wenn der Kämpfer Doppelschlag auf Stufe 5 wählt, ihn aber zum ersten Mal auf Stufe 10 einsetzen kann, wird es ihm so vorkommen, als hätte er ein Talent verschwendet, was nicht witzig ist. Du möchtest, dass die Spieler ihre Talente so einsetzen können, dass ihnen das Spiel Spaß macht. Belohne sie also für gutes Spiel, indem ihre Charaktere die Muskeln spielen lassen können.

Das soll nicht heißen, dass du nicht versuchen solltest, deine Spieler dazu zu bringen, auch einmal andere Taktiken anzudenken. Platziere den Kämpfer, der gerne mitten im Getümmel steckt, als Wache auf einer schmalen Brücke, wo er niemanden vorbeilassen soll, oder lass ihn gegen Monster kämpfen, die ihn in die Zange nehmen oder hinterhältige Angriffe ausführen, so dass er mehr auf das Terrain achten oder mit den anderen SC zusammenarbeiten muss. Lass den taktierenden Hexenmeister einen NSC unter seine Kontrolle bringen und sieh zu, wie er ihn handeln lässt. Es geht darum, auch einmal andere Spielstile anzudenken, ohne sie als aufgezwungen zu empfinden.

Begegnungen mit hohen und niedrigen HGs

Die Regeln gehen davon aus, dass etwa die Hälfte aller Begegnungen einen HG entsprechend der durchschnittlichen Gruppenstufe (DGS) haben. Entsprechend haben die übrigen Begegnungen einen HG über oder unter der DGS, doch was ist zu hoch oder zu niedrig?

Tabelle 12-1: Entwicklung von Begegnungen (*Pathfinder Grundregelwerk* Seite 397) deckt nur Begegnungen von DGS-1 bis DGS+3 ab, so dass dies auch die normalen Ober- und Untergrenzen für die meisten Begegnungen sind. Für eine Gruppe von vier SC der sechsten Stufe wäre eine andere Gruppe von vier NSC der zweiten Stufe (jeweils HG 1, +4 für 4 Wesen = HG 5) eine „einfache" Begegnung (DGS-1). Und wenn es leicht ist, NSC zusammenzuschlagen, deren Stufe gerade mal ein Drittel der SC-Stufe ist, dann ist alles andere darunter mehr Schikane als auf Abenteuer auszuziehen. Wenn man immer nur einfache Begegnungen verwendet, langweilt dies rasch die Spieler, da sie wissen, dass die Monster kein Problem darstellen, sie aber immer noch Angriffs- und Schadenswürfe machen müssen, ohne dass Spannung aufkommt oder ein Risiko besteht – ähnlich dem „Gottmodus" in einem Videospiel wird die Möglichkeit, alle Gegner mit Leichtigkeit vernichten zu können, rasch schal nach ein paar Begegnungen. Oft ist es eine gute Idee, eine einfache Begegnung an den Beginn eines Abenteuers zu stellen, z.B. wenn die Spieler einen moralischen Sieg brauchen oder besondere Fähigkeiten erst funktionieren, wenn sie etwas getötet haben, aber in der Regel möchtest du gar keine Begegnungen mit einem HG unter DGS-1 entwickeln.

Ebenso sollte DSG+3 eine Obergrenze für den Schwierigkeitsgrad darstellen, sofern du kein erhebliches Risiko eingehen möchtest, dass SC sterben. Sobald diese Grenze überschritten wird, stellen die SC langsam keine Bedrohung mehr für ein Monster dar, besonders wenn sie einem einzelnen mächtigen Gegner statt mehreren gegenüberstehen, die der DSG entsprechen. Manche Monster mit hohem HG haben in ihrem Design verschiedene unsichtbare „Bruchstellen" eingebaut, so sind verschiedene Verteidigungsarten und Fähigkeiten darauf ausgerichtet, dass die SC wenigstens über eine bestimmte Stufe verfügen und Zugang zu bestimmten Zaubern und Ausrüstungsgegenständen haben wie z.B. magischen Waffen, Zaubern um Attributsschaden aufzuheben, Gegenständen zum Neutralisieren von Giften und Krankheiten oder einfach die Fähigkeit besitzen, die RK des Monsters auch zu treffen oder ihre Rettungswürfe zu schaffen. Wenn den SC ein wichtiger Zauber oder ein bestimmtes Ausrüstungsstück fehlt, kann eine schwierige Begegnung unmöglich zu bestehen werden.

Zum Beispiel ist eine Sukkubus eine HG 7 Begegnung und somit eine „epische" Begegnung für eine Gruppe von vier SC der vierten Stufe. Den meisten SC dieser Stufe werden Waffen aus kaltem Eisen oder gute Waffen fehlen, weshalb sie es bei jedem Angriff mit der SR der Dämonin zu tun bekommen. Die SC werden es schwer haben, ihre ZR von 18, Resistenzen gegen Energie und sonstige Immunitäten zu überwinden, so dass Zauberkundige rasch frustriert sein werden. Die SC werden auch Probleme haben, ihren *Monster Bezaubern* und *Einflüsterung* (um einen SC aus dem Kampf fernzuhalten) zu widerstehen und ziemlich ins Rudern kommen, um den Trefferpunkteverlust aufgrund ihres 6W6 *Vampirgriffes* auszugleichen.

Ein Kampf kann auch im Bereich DGS+1 oder +2 aufregend und fordernd sein, ohne die SC gleich zu erdrücken. Ein „epischer" Kampf kann zwei oder drei Stunden dauern – und die Spieler werden sich daran mit Freude erinnern, wenn die SC gewinnen, aber bei einer Niederlage sehr frustriert reagieren. Generell ist es besser, wenn Kämpfe nur etwa eine Stunde dauern. Auf diese Weise kannst du an einem Spielabend zwei oder drei Begegnungen durchspielen und kommst so im Abenteuer oder der Kampagne weiter, als bei einem einzelnen, längeren Kampf. Falls eine Kampfbegegnung sich als zu hart für die SC herausstellen sollte, dann erinnere sie daran, dass sie auch noch fliehen können, oder mogle ein wenig und behandle die Monster als hätten sie plötzlich die Schablone für Junge Kreaturen (auf alle Würfe –2), was ausreichend könnte, um die SC das Ruder herumreißen zu lassen – schließlich sollen sie gewinnen, damit auch alle weiterspielen können. Sie mit einer unbeabsichtigt zu harten Begegnung zu töten, ist für niemanden lustig.

Einzelne Monster vs. Gruppen von Monstern

Zuweilen besteht die Versuchung, statt mehrerer schwächerer Monster ein mächtiges Monster zu verwenden. Der Nachteil besteht darin, dass die SC in der Überzahl sind. Selbst im günstigsten Fall, in dem das Monster zuerst an der Reihe ist, haben die SC vier Angriffe, ehe das Monster wieder an die Reihe kommt. Mit guter Planung ist es durchaus möglich, dass die SC das Monster in einer Runde besiegen. Mehrere Monster zwingen die SC entweder, sich auf einen Gegner zu konzentrieren, so dass die anderen Gegner mehr Gelegenheiten zum Angriff haben, oder sich mit allen zu befassen, so dass ein Massaker in einer Runde unwahrscheinlich wird. Bei mehreren Monstern kannst du auch Fähigkeiten wie Hinterhältiger Angriff einsetzen, die bei einem einzelnen Gegner schwierig zu nutzen sind, und die Aktionen der Monster über die Runde verteilen und mehr als nur einmal pro Runde auf Handlungen der SC reagieren.

Vergiss nicht, dass du als SL alle Asse im Ärmel hast und jederzeit Verstärkung ins Gefecht schicken kann, falls die SC es zu leicht mit einem einzelnen Monster haben. Ein intelligenter NSC hat vielleicht Leibwächter, die herbeieilen. Ein unzivilisiertes Monster hat vielleicht einen Herren oder Ausbilder in Hörweite, der herbeieilt, wenn es um Hilfe brüllt. Selbst unintelligente Monster wie Schleime oder Zombies können von der Ankunft wandernder Monster profitieren.

Gute Monsterkombinationen

Manche Monster lassen sich am besten in Gruppe oder mit anderen Monstern zusammen einsetzen, die ihre Fähigkeiten ergänzen.

Ein einzelner Derro wird es schwer haben, einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, aber eine Gruppe von ihnen kann einen oder mehrere SC leicht in die Zange nehmen. Tieflinge haben eine Feuerresistenz von 5, so dass sie ideale Verbündete für einen Priester des Feuers sind, der *Brennende Hände* einsetzt, oder einen Feuermephiten. Ein Tiefling, der eine Gruppe Feuerskelette kontrolliert, ist nahezu immun gegen ihren Flächenschaden.

Kreaturen mit zauberähnlichen Fähigkeiten können diese auf ihre Diener oder ihren Anführer anwenden. Zum Beispiel kann eine Düster- oder eine Geisternaga auf ihre Verbündeten *Katzenhafte Anmut*, *Unsichtbarkeit* oder *Standort Vortäuschen* anwenden; eine Geisternaga kann sich sogar selbst unsichtbar machen und Heilzauber auf ihre Verbündeten wirken. Mittels ihrer Unheiligen Gabe kann eine Sukkubus mit der Zeit alle Wachen, Priester und Offiziere in einer bösen Festung stärken, usw.

Monsterfähigkeiten können auch zu Gefahren und Fallen passen: ein fliegendes Monster kann schwieriges Gelände, Fallen im Boden oder Ansammlungen grünen Schleims ignorieren. Monster mit Schadensreduzierung sind immun gegen Pfeil- und die meisten Speerfallen, Monster mit Immunität gegen Gifte können gefährliche Giftfallen ignorieren oder in Räumen mit gänzlich giftiger Luft ungehindert agieren, wie z.B. an einem Abzugsschacht eines Vulkans. Wenn du Monster intelligent einsetzt, erhöht dies den Spaß an den Begegnungen und macht sie einprägsam, außerdem verlangt es den SC neue Taktiken ab.

Setze die SC nicht matt

Das ist eine weitere Art zu sagen, dass du auf die Stärken der SC eingehen sollst. Für die Spieler gehört zum Spaß, dass sie einen Charakter weiterentwickeln und neue Fähigkeiten erlangen. Wenn du eine Begegnung erschaffst, die die neuesten Fähigkeiten des SC umgeht, nimmst du deinen Spielern den Spaß, weil es dann so ist, als hätten sie diese Fähigkeiten niemals erlangt. Wenn z.B. der Magier gerade die fünfte Stufe erreicht und *Feuerball* gelernt hat, besteht natürlich die Versuchung, ein paar feuerresistente oder gar -immune Begegnungen einzustreuen, um dies auszugleichen. Der Magier wird sich aber vorkommen, als wäre er immer noch auf der vierten Stufe. Tatsächlich haben viele Spielrunden überlebt, obwohl die SC *Feuerball* wirken konnten. Daher ist es besser, die neue Fähigkeit zu begrüßen statt sie zu fürchten. Gib dem Magier eine dichtgedrängte Gruppe von Gegnern, die er wegbrutzeln kann, so dass er sich mächtig fühlt – oder richte die Begegnung so ein, dass er sich entscheiden muss, ob er den Zauber gegen einen Haufen kleinerer Gegner oder den Endgegner einsetzen soll. Manche Monster sind so kreiert, dass sie für einige Klassen eine größere Herausforderung darstellen – Golems sind nahezu immun gegen Magie, manche Externare haben hohe Schadensreduzierung, Schleime sind immun gegen kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe, usw. Wenn ein SC diese Arten von Gegnern wieder und wieder antrifft, besonders in kurzer Abfolge, kann es für den Spieler rasch frustrierend werden – nach der dritten Begegnung mit Steingolems werden der Hexenmeister und der Magier wahrscheinlich genug haben und aufhören wollen mit dem Spiel. Wenn du viele solcher Kreaturen verwenden willst, z.B. in einem themenbezogenen Verließ, hast du zwei Möglichkeiten, Frustrationen vorzubeugen:

Gib den Charakteren die nötigen Werkzeuge: Es gibt viele Gegenstände mit begrenzten Ladungen im Spiel, dazu noch verbrauchbare Tränke und Schriftrollen. Wenn du im Vorfeld weißt, dass ein SC bei einer nahenden Begegnung Schwierigkeiten haben wird, dann deponiere einen hilfreichen Gegenstand in einer früheren Begegnung oder sogar einem früheren Abenteuer, welches den SC trotz der Resistenzen der Monster handlungsfähig macht. Wenn der SC-Druide keine magischen Waffen hat und du eine Begegnung mit einem Eisengolem planst, gib ihm einen *Skarabäus des Golembanns*, so dass er in Tiergestalt besser angreifen kann. Sollte der SC-Schurke keine Wuchtwaffen besitzen, die er gegen einen Schwarzen Blob einsetzen kann, lass ihn einen niedrigstufigen *Zauberstab der Magischen Geschosse* finden, so dass er dank Magischen Gegenstand Benutzen losfeuern kann. Viele Gegenstände und Zauber sollen bei ungewöhnlichen Begegnungen helfen, werden aber nicht oft eingesetzt, weil die SC universell unterstützende Magie bevorzugen. Wenn du einen billigen oder verbrauchbaren Gegenstand einführst, haben schlaue Spieler eine zweite Option, auf die sie zurückgreifen können, wenn die übliche Strategie nicht funktioniert, oder sie auf einen Gegner treffen, bei dem der Gegenstand genau das ist, was sie brauchen.

Biete andere Optionen: Nur weil ein Monster zu einer Begegnung gehört, heißt das nicht zwangsläufig, dass alle SC es auch bekämpfen müssen. Gib ihnen etwas anderes zu tun, das den Sieg mitherbeiführt, bei der nächsten Begegnung Vorteile sichert oder eine andere Bedrohung während des Kampfes neutralisiert. Wenn z.B. der Schurke im Kampf gegen mehrere Schwarze Blobs seinen Hinterhältigen Angriff nicht einsetzen kann, dann gib ihm eine Falle, die er entschärfen kann, während die anderen kämpfen, statt zu riskieren, dass er frustriert wird. Wenn die Begegnung einen Eisengolem zum Inhalt hat und der Magier über keine elektrischen Angriffe verfügt, um ihn zu verlangsamen, dann platziere einen magischen Rätselkristall im Raum, der einen geheimen Raum öffnet, wenn dem Magier ein Wurf auf Wissen (Arkanes) gelingt. Wenn der Kleriker der Gruppe negative Energie fokussiert und die anderen SC Untote bekämpfen, die Energiefokussierung also den Feind heilen würde, dann baue eine Tür aus Knochen ein, die sich nur mittels eines konzentrierten Stoßes negativer Energie öffnen lässt. Wenn der Gegner resistent gegen physische Angriffe ist, dann platziere einen angeketteten Gefangenen im Raum, den der Barbar, Kämpfer oder Paladin retten kann, während die Magiewirker sich mit der Bedrohung auseinandersetzen.



Ungewöhnliche Kampagnen

Die meisten SL spielen manchmal mit dem Gedanken einer themenorientierten Kampagne, z.B. einer Kampagne, in der alle SC Elfen oder Zwerge sind. Meistens hat das keine besonderen Auswirkungen auf das Spiel selbst, aber es gibt Varianten, die besondere Überlegungen erfordern, wenn man Begegnungen erstellt:

Keine Heiler

Egal, ob du eine Kampagne mit wenig Magie leitest oder von deinen Spielern keiner einen Heiler spielen will, stellt das Fehlen heilender Magie eine starke Abweichung von der Regel dar. Ohne Heiler bedeuten Monster, die hohen Schaden austeilen, auch ein größeres Risiko, einen SC zu töten – es gibt keinen Heiler, der einen kritischen Treffer ausgleichen kann – , daher solltest du auf schwächere Monster zurückgreifen, die nicht zu hohen Schaden verursachen. Wenn es in der Kampagne Magie gibt, können die SC auf Tränke (und Schriftrollen und Zauberstäbe, sofern ein ausreichender Magischen Gegenstand Benutzen-Bonus vorliegt) zurückgreifen, doch das zwingt sie, jede Runde zu entscheiden, ob sie angreifen oder sich heilen. Ohne verlässlichen Zugang zu irgendwelcher heilenden Magie (z.B. in einer historischen Kampagne) müssen die SC sich auf nichtmagische Methoden wie z.B. Heilkunde verlassen oder legendäre oder quasimagische Gegenstände mit begrenzten Anwendungen aus Teilen ungewöhnlicher Monster nutzen. Dazu sollten sie auch eher defensive Taktiken in Erwägung ziehen und Talente wie Ausweichen und Defensive Kampfweise wählen, um ihr Rüstungsklasse zu verbessern und die Zahl erfolgreicher Angriffe gegen sie zu reduzieren. Und bedenke auch stets, dass ohne heilende Magie die SC meist auch Flüchen, Krankheiten oder Vergiftungen und anderen Leiden nicht beikommen können, also verwende Kreaturen mit derartigen Fähigkeiten nur spärlich und mache normale Mittel zur Bekämpfung solcher Gefahren bedeutsamer und zugänglicher.

Keine Zauberkundigen

Auch wenn dies eigentlich eine breitere Version der „Keine Heiler"-Variante ist, steht eine Kampagne gänzlich ohne Zauberkundige vor völlig anderen Problemen. Die meisten Abenteuer gehen davon aus, dass eine typische Gruppe einen arkanen und einen göttlichen Zauberkundigen hat – gänzlich ohne Magie werden die SC eine schwere Zeit haben, Monster zu überwinden, die widerstandsfähig gegenüber physischem Schaden, aber empfindlich gegen Magie sind. Selbst etwas so einfaches wie ein Schwarm – immun gegen Waffenschaden, aber empfindlich gegen Flächenschaden – wird eine bedeutende Herausforderung, wenn die SC über gar keine Magie verfügen. Andererseits kann ein Monster mit hoher ZR, dessen HG eigentlich angemessen ist, tatsächlich schwächer ausfallen als eine „normale" Kreatur, da davon ausgegangen wird, dass die SC-Magiewirker Schwierigkeiten haben werden – ein Hindernis, das eine Gruppe aus Nicht-Magiewirkern vollkommen ignorieren kann. Achte auf Monster mit hoher SR, hoher ZR oder Verletzlichkeit gegen magische Angriffe (inklusive Kälte und Feuer), diese sind wahrscheinlich mehr oder weniger schwierig als erwartet.

Nur Zauberkundige

Hier geht es mehr um eine Gruppe ohne Nahkämpfer als eine Gruppe ausschließlich aus Zauberkundigen – auch eine Gruppe aus vier Klerikern oder Paladinen besteht nur aus Zauberkundigen, hat aber nicht dieselben Probleme wie eine Gruppe aus vier Hexenmeistern, Magiern oder auch Barden. So eine Gruppe ist das Gegenteil einer Gruppe ohne Zauberkundige. SR ist weniger wichtiger, dafür werden alle Wesen mit nahezu vollständiger Immunität gegen Magie zu schwerwiegenden Problemen. Golems, z.B., können von den meisten gezielten Angriffszaubern nicht beschädigt werden und selbst ein HG 11 Steingolem kann eine ganze Gruppe von Magiern der zwölften Stufe auslöschen, besonders wenn man die niedrige RK und TPs eines Magiers mit den Nahkämpferklassen vergleicht. Der Golem sieht auf dem Papier einfach aus, ist in der Praxis aber sehr viel gefährlicher. Clevere Spieler werden wahrscheinlich auf beschworene Monster und bezauberte Gegner zurückgreifen, um die meisten physischen Angriffe aufzufangen, und ein schlauer SL kann viel Frustration der Spieler vermeiden, indem er derartiges den SC zur Verfügung stellt – ggfs. in Form von Schriftrollen oder Zauberstäben –, wenn die Spieler nicht selbst daran denken. Selbst ein paar zu Beginn des Abenteuers beschworene Orks können einer Gruppe aus Zauberkundigen helfen zu überleben.

Eine kleine Gruppe

Manchmal schafft es ein Spieler nicht zur Spielsitzung, manchmal hast du auch ohnehin nur zwei Spieler in deiner Nähe. So oder so, eine kleine Gruppe stellt dich vor einige einzigartige Herausforderungen. Bei weniger Leuten kann sich das Schlachtenglück schneller gegen die SC wenden – ein bewusstloser, bezauberter oder festgehaltener SC bedeutet in einer Dreiergruppe, dass 33% der Gruppenressourcen wegfallen im Vergleich zu 25% bei einer normalen Gruppe. Oft muss auch ein SC mehrere Rollen ausfüllen (Nahkämpfer, Fertigkeitenfokussierter Charakter, Arkaner Schadensmacher oder Göttlicher Heiler), und da das Spiel Spezialisierungen belohnt, heißt das auch, dass Hybrid-Charaktere etwas weniger effektiv sind als zwei Spezialisten es wären. Weniger Charaktere hocken wahrscheinlich zusammen auf einem Flecken und sind entsprechend verletzlicher gegenüber Flächenschaden. Wenn deine Gruppe klein ist, ist Zurückhaltung der Schlüssel – beginne mit kleinen, schwächeren Gegnern und gib deinen Spielern Zeit, ein Gefühl für die Schwächen der Gruppe zu entwickeln. Sobald die Spieler wissen, wie die Gruppendynamik funktioniert, teste sie, indem du dich langsam an die DGS heranarbeitest, bis du einen guten HG gefunden hast, der zu den SC passt und bei dem ihre Fähigkeiten immer noch herausgefordert werden.

Eine große Gruppe

Eine Gruppe aus acht SC stellt den SL vor ganz andere Probleme: Acht SC können schwierigere Begegnungen angehen als eine Gruppe aus vier Leuten, und dies auch öfter am Tag, da sie verhältnismäßig weniger Ressourcen verbrauchen. Es wäre einfach anzunehmen, dass aufgrund der Regelung, dass eine Verdopplung der Zahl der Monster auf den HG +2 addiert, eine

doppelt so große Gruppe problemlos Begegnungen mit einem HG entsprechend DGS+2 schaffen könnte. Doch das stimmt nicht immer, vor allem weil Monster mit höherem HG meist auch einen gewissen Ausrüstungsstandard voraussetzen (siehe oben bei Begegnungen mit hohen und niedrigen HGs auf Seite 44). Diese Schwierigkeiten schaukeln sich umso mehr auf bei einer großen Zahl schwacher SC.

Ein gutes, niedrigstufiges Beispiel ist der Barghest, sein HG ist nur 4, so dass wenn vier SC der zweiten Stufe eine HG 2-Begegnung überwinden können, acht SC der zweiten Stufe theoretisch im Stande sein sollten, ein HG 4-Monster zu besiegen. Allerdings besitzen die meisten Charaktere der zweiten Stufe keine magischen Waffen, so dass die SR 5/Magie des Barghest den meisten Schaden schlucken dürfte. Ferner teilt ein Barghest im Schnitt 20,5 Schadenspunkte pro Runde aus, wenn alle drei Angriffe treffen – und bei einem Angriffsbonus von +10 ist das bei SC der zweiten Stufe nicht unwahrscheinlich. Wenn der Barghest also für SC der vierten Stufe schon gefährlich ist – wenn ein typischer Kämpfer etwa 40 Trefferpunkte hat –, dann ist es regelrechter Mord, ihn auf Charaktere der zweiten Stufe loszulassen, wenn ein durchschnittlicher Kämpfer etwa 22 Trefferpunkte hat. In diesem Fall wird der Kampf zu einem Wettrennen, das Monster so schnell wie möglich fertigzumachen, da es voraussichtlich in jeder Runde einen SC tötet.

Es ist in Ordnung, wenn eine große Gruppe von SC weniger Probleme damit hat, Herausforderungen zu bestehen, bei denen der HG der DGS entspricht. In der Regel ist es besser, viele schwächere Monster einzusetzen als ein mächtiges Monster. Dadurch erhält jeder SC mehrere Gegner bei denen er wählen kann, so dass du mehr Kreaturen spielen und die Sterblichkeitsrate unter den SC gering halten kannst.

Unterschiedliche Spielerfahrungen

Nicht bei jeder Spielrunde sitzt ein halbes Dutzend Leute um den Tisch, Würfel und Charakterblatt in den Händen. Andere beliebte Spielerfahrungen umfassen Solokampagnen, das Spiel auf Conventions und Onlinespiele.

Solokampagnen

Eine Solokampagne – manchmal auch Duett-Kampagne genannt – besteht aus dem SL und einem Spieler. Ein solches Arrangement ist oft perfekt für den Ehepartner, einen Mitbewohner, Geschwister oder in anderen Situationen, in denen Spieler rar sind. Ferner ist die Solokampagne ideal, um Handlungsbögen zu verfolgen, die andere Spieler ausschließen, z.B. Romanzen im Spiel oder wenn ein SC ein Geschäft aufbauen will oder finsteren Aktivitäten nachgehen möchte.

Eine Solokampagne dreht sich immer um den Spielercharakter, sei er nun gut oder böse. Daher ist es am besten, mit einem Charakterkonzept zu beginnen und eine Handlung darum aufzubauen. Falls z.B. dein Spieler einen Seefahrer spielen will, sollte sich deine Kampagne auf den Ozean konzentrieren. Du und der Spieler sollten sich hinsichtlich der Grundlagen einigen, so dass du danach deine Abenteuer planen kannst.

Auch wenn diese Art von Kampagne dich dazu verpflichtet, dich nach dem Geschmack des Spielers zu richten, musst du dir andererseits keine Sorgen mehr machen, ob die anderen Spieler ihren Spaß haben – wenn es deinem Spieler gefällt, hast du eine hundertprozentige Erfolgsrate. Trotzdem musst du dich nicht nur auf Dinge konzentrieren, die dein Spieler mag, da du ansonsten nie herausfindest, ob ihm noch andere Dinge gefallen. Fang mit beliebten Dingen an, aber traue dich, etwas zu experimentieren.

Nur einen Spieler zu haben, stellt bei normalen Abenteuern einige Schwierigkeiten dar – ein einzelner SC ist sehr verletzlich, nicht nur im Kampf, sondern bei einfachen Dingen. Falls er z.B. in eine Grube fällt und es nicht schafft, hinauszuklettern oder mittels Magie hinauszugelangen, sitzt er fest. Dasselbe gilt bei einem Monster mit der Fähigkeit *Person Bezaubern* – eine Vierergruppe kommt damit wohl klar, ein einzelner SC, dessen Rettungswurf nicht gelingt, ist verloren – außer du hast einen Plan, dass der SC den Effekt später abschüttelt und sich befreit. Ein gutes Beispiel sind Filme mit einem einzelnen Protagonisten – Kämpfe sind meist gegen mehrere schwache Gegner, die nur durch ihre Zahl eine Bedrohung darstellen, und der Held kontrolliert das Schlachtfeld, so dass er immer nur gegen einen oder zwei gleichzeitig kämpfen muss, oder einzelne, schwierigere Gegner, wie einen Unterführer oder den Oberbösewicht.

Eine Möglichkeit, das Fehlen anderer Gruppenmitglieder auszugleichen, wäre eine Erweiterung der Fähigkeiten eines Charakters über das hinaus, was die Spielregeln normalerweise erlauben. Solange der Charakter niemals in einer „normalen“ Kampagne auftaucht, ist damit nichts falsch. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen oder mehrere NSC mit passenden Fähigkeiten einzuführen, Freunde oder Gehilfen des Helden, die entweder von dir oder dem Spieler geführt werden. Du kannst auch auf magische Gegenstände zurückgreifen, um Lücken zu füllen. Irgendwann musst du aber vielleicht auf Herausforderungen verzichten, die der SC einfach nicht schaffen kann. Die Anwendung von Heimlichkeit oder anderer Fertigkeiten sowie rollenspielerische Begegnungen sind in einer Solorunde viel häufiger. Vergiss nur nicht, dass du einen Hilfsplan haben solltest, falls der SC ein Ziel nicht schaffen sollte, wie eine alternative Route um eine Falle, eine schnelle kämpferische Lösung falls ein Heimlichkeitswurf scheitert, oder einen kurzfristigen Weg, um einen gefährlichen Gegner zu neutralisieren.

Spiel auf Conventions

Conventions sind Brutstätten für Spielgelegenheiten. Viele RPG-Ereignisse dort sind einmalige Spielsitzungen, Gewölbeläufe gegen die Zeit oder Turniere, andere werden von Organisationen geleitet wie der Pathfinder Society, die es Spielern erlauben, denselben Charakter über mehrere Spielrunden – oder auch Conventions – hinweg zu spielen und Erfahrung, Ausrüstung und Ruhm zu sammeln. Bei Kampagnen, die auf Spielconventions und anderen öffentlichen Ereignissen gespielt werden, geht viel von der Kameradschaft einer normalen Runde verloren aufgrund der zeitlichen Abstände und der wechselnden Spielerschaft. Dennoch können solche Ereignisse für Spieler

perfekt sein, die nicht viel Freizeit besitzen, oder in deren Nähe keine anderen Spieler wohnen. Wenn du mehr über die Pathfinder Roleplaying Society erfahren willst, findest du sie unter paizo.com/pathfindersociety.

Online-Spiele

Seit der Geburt des Internets haben SLs erfolgreiche Online-Kampagnen geleitet. Bei einer Online-Kampagne kannst du mit Leute aus aller Welt spielen, ohne aus dem Haus zu gehen. Du kannst wieder mit Freunden spielen, die weggezogen sind, oder neue Freunde an fernen Orten finden.

Die üblichen Formate für Online-Kampagnen sind Foren – wo man auch mit E-Mail arbeiten kann, was aber nicht ganz so bequem ist – und der Live-Chat. In einem Forenspiel schreibt der SL die Beschreibung der Ereignisse und fragt, was die Spieler tun, und die Spieler schreiben ihre Antworten. Das ist zwar langsamer, leidet aber nicht unter Problemen bei Terminabsprachen – die Spieler loggen sich einfach ein und fügen ihre Antworten hinzu.

Ein Live-Chat nähert die Spielerfahrung an ein Tabletopspiel an. Jeder loggt in den selben Chat-Kanal zur selben Zeit ein. Ein Live-Chat ist langsamer als ein Spiel am Tisch, aber schneller als ein Spiel über ein Forum. Ein Spiel über Chat erfordert Terminabsprachen, die ziemliche Kopfschmerzen machen können bei Spielern aus verschiedenen Zeitzonen. Sofern du keine feststehende Gruppe hast, werden auch Spieler öfter fehlen, da sie weniger Bezug zu einem Online-Spiel aufbauen als bei einer persönlicher Begegnung mit den anderen Spielern, dafür erlauben die Protokolle verpasster Spielsitzungen ein leichteres Aufholen hinsichtlich verpasster Handlungen.

Wie repariere ich ein „schiefgelaufenes“ Spiel?

Rollenspiele erfordern Flexibilität und Offenheit für Interpretationen. Manchmal kann es passieren, dass ein Kampagnenelement die anderen überschattet, oder dass ein kleiner Fehler zu Auswirkungen führt, die man irgendwann nicht mehr ignorieren kann. Glücklicherweise gibt es Wege, solche Probleme zu korrigieren und dein Spiel wieder zurück auf die Spur zu führen. Bedenke, dass obwohl dieser Abschnitt behandelt, wie du ein „schief gelaufenes“ Spiel reparieren kannst, du und deine Spieler Partner bei der Erzählung sind, und dass ein Gespräch mit den Spielern über das Problem dir Lösungen liefern kann, an die du selbst nicht gedacht hast.

Zuviele Schätze: Das ist die Falle, in du am leichtesten stolpern kannst, glücklicherweise aber auch am leichtesten korrigieren kannst. Ein paar Begegnungen mit schatzbeladenen Monstern zuviel, wie z.B. NSC mit Klassenstufen, können dazu führen, dass die SC mehr Reichtum ansammeln als für ihre Stufe vorgeschlagen ist. Zuviel Reichtum bedeutet, dass die SC es sich leisten können, magische Gegenstände zu erwerben oder herzustellen, die ihre Macht über den erwarteten Grad wachsen lassen, so dass sie ihre Gegner leichter besiegen und noch mehr Reichtum ansammeln können. Siehe **Kapitel 5: Belohnungen** zu Informationen, wie du dieses Problem lösen kannst.

Spielbrechende Elemente: Vielleicht ist der mit Zaubern verbesserte Tiergefährte des Druiden viel tödlicher als der Kämpfer der Gruppe oder vielleicht erlaubt der neue Stab des Magiers den SC, Begegnungen leicht zu umgehen oder auszulöschen. Vielleicht erlaubt das neue Talent des Barden ihm, seinen astronomisch hohen Diplomatie-Wert zu nutzen, um NSC und Feinde zu nahezu allem Möglichen zu überreden. Das kann das Spiel für die anderen SC langweilig machen, da es keine Herausforderung mehr ist, oder gefährlich, wenn du die Begegnungen verschärfst, um für den mächtigsten SC der Gruppe herausfordernd zu sein. Siehe unter Übermächtige SC, um Tipps zu finden, wie du damit umgehen kannst.

Keine Motivation, auf Abenteuer auszuziehen: Falls alle SC von guter Gesinnung sind, ist es einfach, sie in ein Abenteuer zu schicken – setz ihnen einfach einen bösen Fürsten oder eine Armee von Untoten vor die Nase oder bedrohe das Dorf auf ihrem Reiseweg, und lass der Natur ihren Lauf. Ohne altruistische Motive müssen die SC zuweilen aber zum Handeln geprügelt werden. Gier ist immer ein mächtiger Motivator, viele SC werden von der Verlockung nach unermesslichem Reichtum angezogen, so dass ein paar Abenteueraufhänger hinsichtlich großer Schätze sie in Fahrt bringen können. Andere SC wollen Macht; eine Grenzfestung, die von Monstern, einem seltsamen Kult oder einer feindlichen Nation übernommen wurde, stellt einen schönen Preis dar, besonders wenn der örtliche Herrscher Land und Titel denjenigen zu übertragen bereit ist, die sie zurückerobern. Andere SC suchen nach Ruhm, also gib ihnen die Möglichkeit, eine schreckliche Bestie zu töten, die seit Generation Leute niedergemetzelt hat, oder die Diebesgilde niederzuringen. Nimm dir Ereignisse der Geschichte, Romane, Fernsehen und Filme als Quelle für Motivationen – Liebe, Eifersucht, Rache und Furcht sind Beweggründe, die SC ihrem Schicksal entgegenführen. Wenn du nicht sicher bist, was einen SC motivieren könnte, frag deine Spieler, was ihre Charaktere wollen und überlege dir, wie du es in deine Kampagne einbauen kannst.

Wenn SC einen Hinweis übersehen: Immer wenn du den Fortlauf eines Abenteuers einem Würfelwurf überlässt, riskierst du, dass SC – und damit die Spieler – etwas Wichtiges übersehen, sei es eine Geheimtür, ein verstecktes Fach in einer Schatzkiste oder ein fehlgeschlagener Wissenswurf. Zum Glück kontrollierst du die ganze Spielwelt und kannst einen SC leicht nochmals zu dem Hinweis führen. Wenn die SC eine Geheimtür übersehen, lass sie eine ansonsten schlechte Karte des Gewölbes finden, auf der die Geheimtür eingezeichnet ist (auf der Rückseite einer Schriftrolle, die sie früher gefunden haben, ist ein netter Trick), oder gib ihnen die Information durch eine andere Gruppe von Abenteurern. Gefolgsleute sind gut geeignet dafür, übersehene Geheimfächer zu entdecken, wie auch ein adleräugiger Händler. Ein vergessener Bezug auf einen uralten König, einen Priester oder Magier kann in einem alten Gebetsbuch oder während der Zauberforschung auftauchen. Während der Fokus der Kampagne auf den SC liegt, gibt es noch zahllose sekundäre Charaktere und Ereignisse, die sie zurück zur Haupthandlung führen können, wenn sie den Anschluss verlieren.

SL-Überlegungen

Zu den Freuden und Leiden einer Spielrunde gehören die Veränderungen, die mit der Zeit geschehen. Jede Spielsitzung verläuft etwas anders, sei es aufgrund neuer Fähigkeiten, neuer Charaktere oder Veränderungen bei der Spielergruppe selbst, so dass ein guter SL wissen muss, wie er damit umgeht.

Spielveränderungen

Wenn du dieselbe Kampagne lange genug spielst, verändern sich die Regeln. Charaktere, die früher ins Dorf gewankt kamen, um Heilung zu erbetteln, benutzen nun Magie, um von einem Kontinent zum anderen zu reisen, und erretten ihre Verbündeten vor dem Tod selbst.

Aufmerksamkeit ist als SL dein bestes Werkzeug. Habe immer ein Auge darauf, was vor dir liegt – welche Fähigkeiten musst du beachten, wenn du für die Zukunft planst? – Sobald neue Mechanismen ins Spiel kommen, solltest du drei Ziele im Auge behalten:

- Lass dich nicht überraschen
- Lass die neue Fähigkeit das Spiel nicht beherrschen
- Mach die neue Fähigkeit nicht nutzlos

Spieler sind lebende „Überraschungsgeneratoren“ und zu den Freuden des SL-Daseins gehört es, durch ihren Einfallsreichtum überrascht zu werden. Du musst nicht alle Eventualitäten bedenken, doch wenn eine spielverändernde Kraft neu dazukommt, dann nimm dir einen Moment und denke wie ein Spieler. Was würde Bob gerne machen, sobald er sich unsichtbar machen kann? Wenn du dies beantworten kannst, wird er dich auch nicht überraschen können (oder zumindest nicht *so* überraschen) und du kannst zum nächsten Ziel weitergehen.

„Lass die neue Fähigkeit das Spiel nicht beherrschen“ und „Mache die neue Fähigkeit nicht nutzlos“ sind zwei Seiten derselben Münze. Deine grundlegende Aufgabe als SL besteht darin, für Unterhaltung, Herausforderungen und, am wichtigsten, Balance zu sorgen. Spieler haben den natürlichen Wunsch, ihre neuen Spielzeuge auch zu benutzen – und diesen Wunsch hast du bei ihnen selbst erschaffen, indem du sie selbst vor die ganzen interessanten Herausforderung gestellt hast. Jetzt obliegt es dir, sicherzustellen, dass kein einzelner Spieler die ganzen Herausforderungen für sich selbst und den Rest trivial werden lässt. Es folgen einige möglicherweise schwierige Elemente und Ideen, wie man mit ihnen umgehen kann:

Unsichtbarkeit: Mit Unsichtbarkeit kann man viel Unfug anstellen, denke nur an den *Unsichtbaren* oder das Paradebeispiel von Bilbo in *Der Kleine Hobbit*. Lass den Spielern den Unfug, er kostet dich nichts und sorgt dafür, dass sie Spaß haben, und setze die üblichen Gegenmittel (Erkenntnismagie, Fallen und Wesen, die sich nicht auf ihre Sicht verlassen) nur ein, wenn du die Herausforderung aufrechterhalten willst. Wenn sich nicht jeder in der Gruppe unsichtbar machen kann, bremst das die Ambitionen in zwei Weisen aus:

Erstens ist Unsichtbarkeit Nichtsichtbarkeit – die anderen SC finden den Unsichtbaren nicht, um ihn zu heilen, mit ihm mittels Zeichensprache zu kommunizieren und sehen auch nicht, wo er wirklich hingegangen ist zum Kundschaften. Zweitens gibt es für jeden heimlichen Charakter in der Gruppe einen, der in einer lauten Plattenrüstung steckt – der ist der beste Freund des SL, denn er warnt die Feinde. Der unsichtbare Spieler kann seine Position wahrscheinlich auswählen und einen Überraschungsangriff landen, aber die Anwesenheit des lauten, sichtbaren Begleiters sorgt dafür, dass der Vorteil der Unsichtbarkeit sehr kurzlebig ist, solange die Gruppe zusammenbleibt.

Wenn die ganze Gruppe sich unsichtbar machen kann, dann bereite dich darauf vor, dass die ganze Gruppe an Begegnungen vorbeischleicht, in die du Stunden von Arbeit investiert hast. Solange sie dabei leise sind und keinen Monstern über den Weg laufen, die sie dennoch wahrnehmen können, dann lass sie. Du kannst die Begegnungen auch später noch verwenden und wenn du die Wünsche der Spieler respektierst, hat jeder seinen Spaß. Vielleicht setzen sie Unsichtbarkeit auch ein, um dir mitzuteilen, dass sie lieber etwas anderes machen würden, also mach mit und hebe dir die Begegnungen auf.

Fliegen: Die sofort auftretenden Bedenken, wenn SC zu fliegen beginnen, sind eher taktischer Natur – werden Nahkämpfer-Monster nun abgeschlachtet wie die Büffel auf den Großen Ebenen? Du musst mehr Überlegungen anstellen, welche Monster du bei deinen Begegnungen verwendest, so dass die SC nicht einfach über die Schreckenswölfe hinwegfliegen und Steine auf sie herabregnen lassen. Von Zeit zu Zeit spricht nichts dagegen, wenn die SC aus der Lufthoheit Vorteile ziehen. Lass sie ab und an auf diese Weise eine Begegnung entschärfen oder eine Falle umgehen – du hast immer noch mehr davon auf Lager. Fliegen kommt nämlich mit einer versteckten Gefahr: Der Höhe! Wenn ein Charakter auf dem Boden betäubt, umgeworfen oder in den negativen Trefferpunktebereich befördert wird, geht er zu Boden. Abhängig von der Natur der Flugfähigkeit, können die Konsequenzen für fliegende Charaktere um einiges schwerwiegender ausfallen. Wenn ein Charakter keine Trefferpunkte mehr hat und nicht mehr flugfähig ist, wird ihn der Zusammenprall mit dem Boden meist erledigen.

Wenn ein Charakter zu fliegen lernt, mach ihn mit der Mathematik in einer kurzen Unterhaltung vertraut: „Wenn du auf null Trefferpunkte reduziert wirst, während du X Meter in der Luft bist, nimmst du im Schnitt Y Punkte Fallschaden, so dass du bei Z im negativen Bereich – und damit tot – bist.“ Sobald ihm das Risiko klar wird, wird der Spieler überlegen, welche Risiken er eingehen kann und dadurch verzweifelten Luftkämpfen noch mehr Dramaturgie verleihen.

Teleportation: Teleportation wirft ähnliche Fragen wie Unsichtbarkeit auf – sobald die ganze Gruppe sie beherrscht, können sie Teile der Handlung überspringen. Und wenn sie sich dabei an die Regeln halten, dann lass sie! Wahrscheinlich wollen sie deine Begegnungen gar nicht ignorieren, sondern zu anderen Gegnern gelangen, die du für sie vorbereitet hast. Nutze das! Und vergiss nicht, die umgangenen Begegnungen später wiederzuverwerten!

Teleportation fordert auch deine Fähigkeiten zur Vorbereitung und zu improvisieren heraus. Wenn deine Spieler Portale in jeden Thronsaal der Hundert Heiligen Reiche öffnen können, wie gehst du mit den Bergen an nötiger Vorbereitung um, die mit unbeschränktem Reisen ohne Zeitverlust kommen? Du

improvisierst und mogelst! Du brauchst keine einhundert Thronsäle mit hochstufigen Monarchen, Wachen und Palastintrigen vorzubereiten. Du musst nur einen Thronsaal ausarbeiten, Notizen für einen zweiten anlegen und dir Gedanken bezüglich eines dritten machen. Das vorbereitete Zeug nennst du im Lauf der Handlung um – das Friedfertige Königreich von Jarrach wird das Schattenherzogtum von Sindrauta und Prinz Karelius wird die Herzogin Kar´than'draya. Die Königlichen Wachen sind nun Elfen und du erwähnst nur ihre spitzen Ohren, da es niemanden interessiert, dass ihre Wahrnehmungswerte um zwei höher sind. Du hast schließlich mit deiner Zeit andere Dinge zu erledigen und deine Spieler bemerken den Unterschied ohnehin nie.

Beim zweiten Königreich kannst du deine Notizen verwenden. Übernimm benötigte Spielwerte aus allen möglichen Quellen. Die Spielwerte eines Teufel funktionieren auch bei dem sinisteren Hofmarschall, von dem es heißt, er habe sich mit dunklen Mächten eingelassen. Dasselbe gilt für das dritte Königreich. Und falls die SC schneller durch die Lande teleportieren, als du mit ihnen Schritt halten kannst – dafür hast du dein Monsterhandbuch, oder?



Böses entdecken / Lügen erkennen: Diese Zauber können ziemlichen Stress verursachen, besonders bei einem Abenteuer mit dem Schwerpunkt auf Rätseln und Geheimnissen. Anstatt sie sogleich zu verbieten, solltest du wieder auf die drei Ziele hinarbeiten. Erstens: Lass dich nie überraschen. Wenn deine NSC mit ihren finsteren Plänen beginnen, frage dich, wie die SC ihre verfügbare Erkenntnismagie zum Einsatz bringen werden. Zweitens: Lass *Lügen erkennen* und *Böses entdecken* nicht das Spiel übernehmen. Dir stehen magische Gegenmaßnahmen zur Verfügung, aber hebe sie für die Momente auf, in denen ein NSC unbedingt die SC täuschen können muss. Ansonsten greife auf einfachere Methoden zurück:

- Ein NSC kann nichtmagische und dennoch hochkarätige Fähigkeiten einsetzen, um die SC auszubremsen, z.B. einen hohen Wert in Bluffen oder eine natürliche Verteidigung gegen Erkenntnismagie.
- Ein NSC kann Halbwahrheiten sagen und die wirklich wichtigen Dinge ungesagt lassen.
- Selbst wenn die SC einen NSC beim Lügen erwischen, kennen sie meist immer noch nicht die Wahrheit.
- Ein NSC dient bösen Mächten unter Zwang oder ist ansonsten ein sympathischer Bursche.

Ebenso können die SC zwar eine Lüge erkennen, aber die falschen Schlüsse ziehen – wenn sie erfahren, dass Truppen auf Declanburg zumarschieren, und dies als Lüge enttarnen, könnte es auch gelogen sein, weil die Truppen bereits angekommen sind und nicht, weil sie woandershin marschieren.

NSC – zumindest einige – wissen, wie die Welt funktioniert. Du kannst also davon ausgehen, dass sie sich ebenso wie du Gedanken darüber machen würden, wie sich SC einmischen könnten, und sich angemessen vorbereiten würden.

Und drittens: Lass die Magie funktionieren – und gebrauche sie selbst, um Hinweise zu liefern. Manchmal stellen SC unglaubliche Schlussfolgerungen an – und manchmal sehen sie das Offensichtliche nicht. Du kannst also *Böses entdecken* und *Lügen erkennen* nutzen, um ihnen wichtige Informationen schnell zu geben. Die Spieler finden vielleicht ein traditionelles Verhör eines NSC aufregend, doch bei der fünften Befragung in Folge dürfte das Interesse sinken. Also setze ein klein wenig Erkenntnismagie ein und gib ihnen die Informationen, so dass die Geschichte weitergehen kann.

Weitere Informationen zu Zauberei in Rätselabenteuern findest du in Kapitel 8 unter *Geheimnisse und Ermittlungen* auf den Seiten 236-237.

Beobachtung aus der Ferne: *Hellhören / Hellsehen* und andere Zauber zum Ausspähen stellen dich vor ähnliche Fragen wie Teleportation. Einerseits hast du weniger Arbeit, weil die SC weniger mit den NSC interagieren, andererseits ist es ungefährlicher als zu teleportieren, weshalb SC wahrscheinlich öfter davon Gebrauch machen werden.

Da du mittlerweile daran gewöhnt sein dürftest, wie deine Spieler zu denken, wirst du zweierlei Überlegungen hinsichtlich Beobachtungen aus der Ferne anstellen: *Ausspähen*: SC nutzen *Hellsehen* und dergleichen, um Örtlichkeiten des Abenteuers im Vorfeld auszuspähen. Das dient oft deinen Plänen, da auf diese Weise die SC eine Reiseroute planen und dir dabei mitteilen, womit sie rechnen. Das macht deine Aufgabe einfacher – du musst nur noch Begegnungen liefern, die ihre Erwartungen erfüllen oder vereiteln. Das Schöne an Beobachtungen aus der Ferne ist, dass der Informationsaustausch in beide Richtungen geht, was viele Spieler übersehen.

Spionage: Spieler lieben es, den Oberbösewicht auszuspähen, um zu sehen, welche finsteren Dinge er in seinen Räumen macht. Hier ist deine Improvisationsfähigkeit gefragt – du musst eine interessante Szene aus dem Stand beschreiben. Auch bei Spionagemethoden kannst du Hinweise vermitteln. Lege fest, welche Informationen

du vermitteln willst, umgebe sie mit Dialogen und Details, um sie glaubwürdig zu machen und dann lehne dich zurück und sieh dir den Spaß an.

Aber wie sieht es aus, wenn du gar keine Informationen parat hast und eigentlich die SC und ihre Gegenspieler erstmal getrennt halten willst? Wenn du vermeiden willst, dass die SC wichtige Dinge ausspähen, dann beschreibe eine realistische, aber völlig gewöhnliche Szene im Leben des Bösewichts oder liefere Dialoge, die nicht viel mit der Handlung zu tun haben.

Wenn die SC Erkenntnismagie verwenden, sind die Spieler reine Zuschauer – das wird ziemlich schnell langweilig für alle außer dir. Es mag ja realistisch sein, den Alltag des Bösewichts zu schildern – und es kann ein subtiler Weg sein, den Spielern mitzuteilen, dass ihre SC es etwas übertreiben – aber niemand wird etwas davon haben. Also akzeptiere dies und gib den SC jedesmal etwas in die Hand, und wenn es noch so obskur ist. Selbst eine gewöhnliche Unterhaltung über Truppenbewegungen kann einen Abenteueransatz liefern – die Information, dass man zwei Stunden benötigt, um den nördlichen Wachturm zu erreichen, kann bei den Spielern ein „Aha!"-Erlebnis auslösen. Selbst wenn sie vielleicht nie zum nördlichen Wachturm reisen werden, haben sie in diesem Moment ein Gefühl von „Ich weiß etwas, dass ich gar nicht wissen soll!", das sie zu weiteren Handlungen verleiten kann.

Omen und Vorzeichen: Kaum etwas ist so schwierig wie die Zukunft der Kampagne vorherzusagen. Schließlich kannst du einer Spielerin kaum die Zukunft ihres SC vorhersagen, wenn der Ausgang der Kampagne zu einem Aufstieg in den Status eines Halbgottes führen kann – oder eine Reihe fehlgeschlagener Würfe den SC als Abendessen eines Ogers enden lassen kann…

Erstens, tue dasselbe wie „echte" Orakel und Hellseher: Verpacke deine Vorhersage in Symbole und Metaphern. Sage nicht „Dein Vater wird dir den Thron nicht überlassen", sage „Der Winter wird sich weigern, dem Frühling zu weichen". Das klingt geheimnisvoll und du schränkst deinen Spielraum nicht selbst ein.

Sei spezifisch statt allgemein – das mag widersprüchlich erscheinen, denn schließlich ist es doch leichter, eine allgemein gehaltene Prophezeiung zu erfüllen, als eine spezifische. Andererseits sind spezifische Details leichter in den Erzählfluss einzuweben. Sage nicht „Du wirst König der Elfen werden", sondern „Wenn der Wintermond naht, werden die Feen zu deinen Liedern tanzen". Selbst wenn du dir genau ausmalst, wie sich die Prophezeiung bewahrheiten wird – wie indem die Elfen bei der Krönungszeremonie tanzen –, kann die Kampagne in anderen Bahnen verlaufen, und du hättest immer noch andere Möglichkeiten, die Vorhersage wahr werden zu lassen. Spezifische Einzelheiten haben noch einen Vorteil: Die Spieler spüren, dass sie etwas für ihr Geld bekommen. Wenn du verzweifelt versuchst, dir soviel Spielraum wie möglich offenzulassen, riskierst du, dass die Spieler die Prophezeiung als zu vage und damit nutzlos empfinden und sich getäuscht fühlen. Aber du solltest clever genug sein, um dir etwas Interessantes auszudenken, das bei den Feen geschehen wird, wenn der Wintermond naht – selbst wenn du aktuell noch keine Ahnung hast. Aufgrund der Einzelheiten werden die Spieler jedoch annehmen, dass das Orakel – und damit auch du – alles gewusst hat.

Falls du einen Neustart machen musst, dann mach es offen. Vielleicht hat deine Kampagne aufgrund von dir nicht erwarteter Spielerentscheidungen eine mutige, neue Richtung eingeschlagen. In diesem Fall wird das ganze wirre Gerede der Verrückten aus dem Heimatdorf der SC von Zukunft und Schicksal unbedeutend. Wenn du das Gefühl hast, dir ein Bein ausreißen zu müssen, um eine Prophezeiung wahr werden zu lassen, dann sag deinen Spielern, dass sie die Prophezeiung vergessen sollen – vielleicht stehen die Sterne ja nun anders, am besten aufgrund der Handlungen der SC, so dass die Zukunft nun ungewiss ist und neu beurteilt werden muss. Du könntest die Schicksalsgöttin selbst auftreten und mitteilen lassen, dass der Tricksergott Fäden des Wandteppichs des Schicksals gestohlen hat, zu denen auch jene zum Schicksal der SC gehören. Dir ist in deiner Welt alles möglich, also mach von deiner Macht auch Gebrauch.

Notfallvorbereitungen

Manchmal steht das Alltagsleben auch dem zuverlässigsten SL im Wege – eigentlich wolltest du ein Gewölbe fertig machen, doch dann kamen der Chef/ die Ehefrau/ die Kinder/ Freunde/ ein Anruf der Lotteriegesellschaft dazwischen und nun sitzen alle am Spieltisch und du kannst nur leere Hände vorweisen. – Zeit für Notfallvorbereitungen!

Manchmal musst du mitten in einer Sitzung auf Notfallvorbereitungen zurückgreifen. Die Gruppe könnte den Drang verspüren, der Astralebene einen Besuch abzustatten. Sie könnten die Schriftrolle der Macht dem verkleideten – aber eigentlich problemlos zu erkennenden – Oberbösewicht überreicht haben, nur weil dieser nett gefragt hat, ob er einmal einen Blick darauf werfen kann.

Wenn so etwas passiert, suche nicht im Buch nach einem passenden Abschnitt zum Nachlesen, sondern improvisiere. – Jede Minute zählt! Dann ist es gut, einen Notfallplan mit Material zu haben, um weitermachen zu können, z.B.:

Spielwerte: Alles, was du den SC in den Weg werfen kannst, funktioniert, selbst wenn es eigentlich an andere Plätze deiner Kampagne gehört. Gründe zu finden, weshalb Monster zusammen abhängen und sich mit den SC prügeln wollen, benötigt weniger Zeit als in deinen Büchern nach dem perfekten Monster zu suchen. In einer Notlage willst du deine Monster wahrscheinlich ohnehin neu „verpacken": Der gepanzerte Ritter? Beschreibe ihn als Hügelriesen, deine Spieler werden es ohnehin nie erfahren. Dann kannst du die Spielwerte noch für einen Schreckenswolf oder einen Schwarm Killerbienen verwenden und deine Spieler sind immer noch nicht schlauer. Sicher, du weißt, dass du andere Schadenswürfel hättest benutzen sollen, dass die Fertigkeiten völlig unbedeutend waren, die Rüstungsklasse nicht stimmte und du die besonderen Fähigkeiten aus dem Ärmel geschüttelt hast, aber niemand außer dir hat die Spielwerte gesehen – alle haben ihre Würfel rollen lassen und Spaß gehabt.

Zehn passende Namen: Notiere spontan zehn Namen, die zu deinem Hintergrund passend klingen. Jetzt hast du ein paar Antworten parat, wenn die SC fragen, wie der Schankwirt heißt, oder der Fluss, den sie gerade überqueren, oder wie die magischen Worte lauten, mit denen das Portal geöffnet wird. Nichts sorgt

mehr für den Eindruck, dass du dich vorbereitet hast, als eine selbstbewusste Antwort auf die Frage „Wie heißt er?“.

Ein einfaches Flussdiagramm: Nimm ein leeres Blatt Papier und zeichne zehn Blasen frei verteilt darauf. Zeichne ein paar verbindende Linien ein, aber verbinde nicht alle Blasen miteinander. Jetzt hast du eine einfache Gewölbekarte und ein einfaches Flussdiagramm – was auch immer du in den nächsten Stunden brauchen kannst. Wenn du das Diagramm als Karte verwendest, stimmen natürlich die räumlichen Dimensionen nicht, es geht aber um grundlegendere Bedürfnisse. Du benötigst einen Verbindungsplan der Räume, so dass die SC nach dem Rückzug aus dem Kartenraum wieder ins Observatorium gelangen und nicht in die Truppenunterkünfte, die sie zwei Begegnungen zuvor besucht hatten.

Vertrauen ist wichtiger als Anleitung. Wenn man während einer Spielsitzung längerfristig zu improvisieren beginnt, fragt man sich schnell, ob man die richtigen Entscheidungen fällt hinsichtlich Handlung und Hintergrund, oder ob manche Entscheidungen dich später in den Hintern beißen werden. Ignoriere diese Bedenken, du hast später noch Zeit, lose Ende zu verknüpfen, Löcher in der Handlung zu füllen und die SC wieder zur Haupthandlung zurückzuführen. Freue dich lieber, dass die SC etwas Interessantes zu tun haben. Pausen, in denen du nach der perfekten Begegnung suchst, stören den Spielspaß viel mehr als seltsame Einzelheiten oder abweichende Handlungenbögen.

TPK

Die Gefahr besteht immer und sie ereignet sich immer wieder – alle SC sind tot, versteinert oder von Dämonenfürsten besessen…

Dies bezeichnet man als TPK, „Total Party Kill“ – die ganze Gruppe ist tot, alle SC sind verloren.

Die gute Nachricht: Als SL siehst du Derartiges meist viel eher kommen als die Spieler, da du mehr Informationen besitzt. Du kannst die Würfel sehen und kennst die Spielwerte.

Die schlechte Nachricht: Deine Spieler werden am Boden zerstört und möglicherweise wütend aufeinander oder auch auf dich sein – und sie werden bei dir Führung und Anleitung suchen, was sie machen sollen. Du hast die Macht, die Lage zu retten und die Gruppe zusammenzuhalten und dafür zu sorgen, dass der TPK gerade so weh tut, dass die SC beim nächsten Mal vorsichtiger sind.

Wenn der letzte SC fällt, lege eine Pause ein. Beende die Sitzung oder schicke die Spieler in die Küche, um Nachschub an Knabbereien zu holen. Die Spieler werden gar nicht anders können, als die Lage zu analysieren und sich vielleicht Vorwürfe zu machen, aber das müssen sie nicht vor deinen Augen machen. – Du hast nämlich Arbeit vor dir! Du willst einerseits, dass die Handlungen der SC Folgen haben und daher auch an deinem Tisch von Bedeutung sind, andererseits sollen deine Freunde Spaß haben und du möchtest auch nicht, dass sie aus dem Spiel aussteigen. Folglich suchst du nach einem Weg, dem TPK Bedeutung zu verleihen, aber dabei das Spiel in Bewegung und die Spieler dabei zu halten.

Schick die nächste Gruppe ins Getümmel: Die normale Lösung besteht darin, dass alle neue Charaktere erschaffen und auf eine Mission ausziehen, um herauszufinden, was mit der ursprünglichen Gruppe passiert ist. Die Spieler wollen vielleicht eine zweite Runde gegen die Feinde, denen ihre alten SC unterlegen sind – in diesem Fall lass die Trennung von Spieler- und Charakterwissen außer Acht, so dass die neuen SC nicht das Schicksal der alten Gruppe teilen.

Wenn die neue Gruppe Erfolg hat und herausfindet, was mit der ersten Gruppe passiert hat, kann sie den Handlungsfaden wieder aufnehmen. Falls in deiner Welt Wiederbelebung möglich ist, könnte die zweite Gruppe die alten SC zurückbringen. Vielleicht mögen manche Spieler ihre neuen SC lieber als die alten. Dann lass die Gruppen sich vermischen und sich zusammen deiner Kampagne stellen!

Trefft euren neuen Chef: Für den Fall, dass neue SC nicht zu deiner Hintergrundgeschichte passen – oder die Spieler keine neuen SC erschaffen wollen –, musst du die Kavallerie einreiten lassen. Lass einen mächtigen Schirmherren oder geheimnisvolle Wesenheit die SC irgendwie wiederbeleben (oder von Versteinerung befreien usw.) zu einem größeren Zweck. Der geheimnisvolle Retter könnte die SC auffordern, ihre Anstrengungen fortzusetzen – lass die Spieler aber wissen, dass sie nicht immer jemand raushauen wird. Er könnte aber auch andere oder finstere Pläne haben oder eine hohe Entschädigung verlangen.

„Ich will sie lebendig!“: Vielleicht haben die Bösewichter zuletzt auch nur nichttödlichen Schaden ausgeteilt, so dass die SC Stunden später ohne Ausrüstung und Waffen in einer Zelle aufwachen und eine waghalsige Flucht starten müssen.

Lass den Fehlschlag einen Fehlschlag sein: Wenn die SC im entscheidenden Moment scheitern, überlege, ob nicht das Böse gewinnen könnte. Zeige den Spielern die Folgen ihres Scheiterns, wenn sie ihre neuen SC erstellen. Wenn eine mittelstufige Gruppe bei der Untersuchung eines Dämonenkultes einen TPK erleidet, fordere die Spieler auf, zur nächsten Sitzung hochstufige Charaktere zu erstellen. Dann enthülle, dass diese Charaktere vor kurzer Zeit von einer abgerissenen Gruppe Menschen aus magischer Stasis befreit wurden – den letzten freien Menschen in einer von Dämonen und ihren Sklavenarmeen beherrschten



Welt. Die Dämonen konnten die Welt dank der Handlungen des Kultes erobern, den die SC nicht aufhalten konnten, so dass die Spieler die Folgen ihres Versagens sehen können und die neuen SC wissen, was zu tun ist.

Spule zurück: Unfälle passieren zuweilen. Jemand versteht eine Regel falsch, du entwickelst ungewollt eine unfaire Begegnung, die tödlich endet, oder das Spiel läuft anderweitig aus der Spur. Falls ein grundlegendes Missverständnis oder grober Fehler zu dem TPK geführt hat, musst du das nicht so stehenlassen. Drück quasi den Rückspulknopf und starte die Begegnung neu. Natürlich sollten Entscheidungen Folgen haben, aber einfache Fehler dürfen nicht den Spaß am Spiel zerstören.



Übermächtige Spielercharaktere

Charaktere sammeln mit der Zeit Einfluss und Macht. Und in einem Spiel, bei dem es auf die zufallsbasierte Auflösung komplexer Interaktionen ankommt, kommt es nicht immer zu einer reibungslosen Ansammlung dieser Macht. Wenn ein SC – oder gar alle SC – einen plötzlichen, starken Machtzuwachs erfährt, denk lange und gründlich nach, ob dieser Machtzuwachs die laufende Handlung und den Spielspaß stören könnte.

Beachte die kooperative Dynamik: Das Pathfinder Rollenspiel unterscheidet sich von den meisten Spielen darin, dass die Spieler zusammenarbeiten. Da sie nicht gegeneinander antreten, könnte es bedeutungslos sein, dass die SC plötzlich mächtiger sind – die mächtigen Monster gehen dir schließlich nie aus. Du wirst wahrscheinlich Begegnungen anpassen müssen, aber danach geht das Spiel einfach weiter.

Wann du eingreifen musst: Dennoch musst du vielleicht gerade wegen der kooperativen Natur des Spieles manchmal den Machtzuwachs reduzieren. Das solltest du, wenn ein SC im Vergleich zu allen anderen zu mächtig wird. Vorher bedenke das Folgende:

Gib eine frühzeitige Warnung. Nehmen wir an, einem Spieler fällt eine wirklich zerstörerische Kombination ein – etwas, was ein Monster mit hoher Wahrscheinlichkeit aus dem Kampf entfernt, ohne du etwas dagegen tun könntest. Lass es ein paar Mal zu, aber sage dem Spieler: „Ich lasse es dich wissen, wann ich das satt habe." Der Spieler kann sich immer noch für seine Entdeckung auf die Schulter klopfen, aber alle wissen, dass du das Machtgleichgewicht ernst nimmst. Manchmal findet die Kombination dann keine Anwendung mehr und du hast wieder Luft zum Planen. Und zuweilen erklärt sich der Spieler auch selbst bereit, bei der Lösung zu helfen, die ihr dann nach der Sitzung ausarbeiten könnt.

Wisse, was du wegnimmst und warum. Wenn sich während einer Spielsitzung Dinge ergeben, die einen Charakter übermächtig werden lassen, ist es danach an der Zeit, zu den Büchern zu greifen und alles Wichtige nachzulesen, selbst wenn du meinst, die Regeln auswendig zu kennen. Versetze dich in deinen Spieler und betrachte die problematische Kraft aus seiner Sicht, dann setze den SL-Hut wieder auf und überlege dir Gegenmaßnahmen. Ein umfangreiches Spielsystem besteht aus vielen beweglichen Teilen, so dass es einigen Aufwand benötigt, um herauszufinden, welche Komponenten und Kombinationen eigentlich für die Situation verantwortlich sind.

Stampfe es in den Boden, aber führe nur einen chirurgischen Eingriff durch. Sobald du weißt, wo das Problem liegt, bringe es zurück auf eine Stufe mit vergleichbaren Fähigkeiten und Kräften. Mache deine Hausaufgaben hinsichtlich Regeln und Arithmetik, schließlich soll die fragliche Technik generell entschärft werden und nicht nur die spezielle Anwendung, die du am Spieltisch

sehen musstest. Nimm dem SC aber nicht alle Optionen, vor allem müssen ihm immer noch andere interessante Wahlmöglichkeiten während einer Begegnung offenstehen.

Erkläre es außerhalb des Spieles. Natürlich besteht die Versuchung, sofort Gegenmaßnahmen zu ergreifen, aber denke auch an die anderen Spieler – eine Regeldiskussion zwischen dir und einem Spieler über dessen SC könnte für den Rest sehr schnell sehr langweilig werden. Sie könnten aber auch dem anderen Spieler den Rücken stärken oder vielleicht auch verlangen, dass noch einschneidendere Änderungen vollzogen werden, weil sie es leid sind, immer die zweite Geige zu spielen. Sprich mit deinem Spieler vor der nächsten Sitzung, so dass Zeit besteht, die Regeln zu Rate zu ziehen und Alternativen zu überlegen. Ebenso solltest du argumentieren, dass deine Entscheidung zum Wohl der Spielrunde ist, nicht um deine Monster zu retten. Die meisten Spieler reagieren auf Veränderungen besser, wenn sie erkennen, dass sie den Spielspaß der anderen stören und der Grund nicht im Wettbewerb mit dem SL besteht.

Repariere, was du kaputtmachst. Probleme mit Übermächtigkeit entstehen selten über Nacht. Sie sind meist die Folge – egal ob beabsichtigt oder glücklich – vieler kleinerer Elemente, die sich mit der Zeit aufgeschaukelt haben. Zauber X, magischer Gegenstand Y und Talent Z sind allein gesehen total in Ordnung, werden zusammen aber zu einem Problem. Wenn du Regeln änderst, um etwas weniger mächtig zu machen, ist es nur fair – und tut keinem weh –, wenn du die Spieler nachträglich Veränderungen an ihren SC vornehmen lässt, so dass sie nicht das halbe Spiel vergeudet haben, um etwas zu konstruieren, dass nicht länger erstrebenswert ist.

Übermächtige Monster: Zuweilen ist es aber auch andersherum und ein Monster erweist sich als unerwartet mächtig. Lass das erst einmal einwirken. Sobald aber der Machtunterschied jedem am Tisch klargeworden ist, greif ein – schwäche das Monster und nenne den Spielern die Gründe, oder nimm es ganz aus dem Spiel und sag deinen Spielern „die Drachenschildkröte stellt ein Problem dar, um das ich mich nach der Spielsitzung kümmern werde."

Veröffentlichte Abenteuer anpassen

Es ist nicht einfach, der SL zu sein. Du hast von allen die meiste Arbeit, weshalb du manchmal sicher gerne einmal durchatmen und ein veröffentlichtes Abenteuer benutzen willst, statt selbst eines zu bauen. Die meisten davon lassen sich ohne große Vorbereitungen verwenden, um sie nahtlos an eine bestehende Kampagne anpassen zu können, musst du dir aber klar darüber werden, ob ein Abenteuer zur Kampagne und dem Hintergrund, sowie den SC, passt.

Nehmen wir einmal an, das Grundthema passt. Nun musst du dir die benutzten Regelmechanismen ansehen, in erster Linie die Monster und ihre Fähigkeiten und diese mit den Fähigkeiten der SC vergleichen. Die Zusammenstellung der Gruppe kann ein Abenteuer zu einfach machen – ein guter Kleriker, ein Paladin und ein guter Nekromant werden wenig Stress mit einer Horde Untoter haben und quasi einen Weg durch das Abenteuer brennen – das ist an und für sich nichts schlimmes, auch SC dürfen sich zuweilen mächtig fühlen. Du hast aber immer die Option, die Macht der Gegner in einem Abenteuer anzupassen, etwa indem du die Schablonen im hinteren Teil des *Pathfinder Rollenspiel Monsterhandbuchs* benutzt. Oder du tauschst einzelne Monster gegen andere desselben HG aus.

Egal, woher dein Abenteuer stammt, ob Pathfinder-Modul, Szenario der Pathfinder Society oder von einem anderen Verlag, du musst es an deine Welt und deine Gruppe anpassen. Wenn du Glück hast, sparst du dir viel Zeit und Arbeit. Du kannst die Handlung verändern, auf Nebenhandlungen eingehen, welche die SC vorgeben und jederzeit auf den Haupthandlungsbogen der Kampagne zurückkehren, sollten die SC die Handlung des veröffentlichten Abenteuers verlassen wollen.

Material aus 3.5 oder anderen Systemen konvertieren

Rollenspiele gibt es seit über 30 Jahren, so dass du auf umfangreiches Material zurückgreifen kannst, um es in deiner eigenen Kampagne zu verwenden. Die Konvertierung aus der Version 3.0 oder 3.5 des ältesten Rollenspielsystems der Welt nach Pathfinder ist dabei am einfachsten, da das Pathfinder Rollenspiel abwärtskompatibel zu den Regeln der 3.5 ist. Beide können nahezu nahtlos integriert werden, beachte aber, dass Pathfinder SC etwas mächtiger sind als 3.5er SC, weshalb es deinen SC leichter fallen mag, 3.5er Gegner zu besiegen. Das kannst du so lassen oder auf eine der drei folgenden Lösungsmöglichkeiten zurückgreifen:

Senke den HG um 1: Behandle alles aus der 3.0 oder der 3.5 als wäre der HG um eins niedriger als angegeben.

Füge die Verbesserte Kreatur-Schablone dazu: Verwende die einfache „+2 auf alles"-Version, anstatt alle Spielwerte neu zu berechnen.

Gib den Monstern Verbesserte Initiative und Abhärtung: Wesen bei Pathfinder erhalten mehr Talente – auf jeder ungeraden Stufe statt bei jeder dritten. Indem du Kreaturen von mittlerer bis hoher Stufe diese Talente gibst, überbrückst du den leichten Machtunterschied zwischen den beiden Systemen.

Natürlich kannst du bei anderen Systemen nach Ideen und Abenteuermaterial suchen, es macht aber mehr Arbeit. Oftmals kannst du bereits von Fans erstellte Konvertierungen im Internet finden, wodurch du viel Zeit sparst. Oft findest du die SGs für Fertigkeiten, oder wie du Zauber und magische Gegenstände ersetzen kannst, sowie Spielwerte und sonstige Hinweise – z.B. dass du die Tcho-tcho-Leute aus Lovecrafts Mythos durch Goblins ersetzen kannst. Benutze die Pathfinder Rollenspiel Regeln als Quelle – das *Monsterhandbuch* liefert dir eine Fülle an Kreaturen, so dass du jede phantastische Welt erschaffen kannst, die dir vorschwebt. Und indem du ein paar Namen austauschst, kannst du sogar Szenarien für Superhelden- oder Science Fiction-RPGs in eine Fantasy-Handlung integrieren.

Werkzeuge für Spielleiter

Auf den folgenden Seiten findest du inspirierende Übersichten, Vorschläge und anderes Material zum raschen Nachschlagen, um dir vor und während einer Spielsitzung Ideen zu liefern.

Tabelle 2-1: Ideen für die Handlung

W%	Handlung
1-2	**Gier oder Ruhm:** Die SC hören von einem Gewölbe in der Nähe, das niemand zu betreten wagt.
3-4	**Überfall durch Monster:** Monster oder böse Humanoide greifen Bauernhöfe an und müssen aufgehalten werden.
5-6	**Schatzsuche:** Ein NSC hat eine Schatzkarte.
7-8	**Beschützer:** Die SC werden angeheuert, um eine Karawane durch gefährliches Gelände zu geleiten.
9-10	**Suchen:** Ein wichtiger NSC ist verschwunden.
11-12	**Zerstören:** Alle Monster in einem Gewölbe müssen getötet werden.
13-14	**Unterwasserexpedition:** Die SC sollen Seekarten zeichnen und nach geeigneten Plätzen zum Ansiedeln suchen.
15-16	**Mine:** Die SC suchen nach Erzadern oder Edelsteinvorkommen.
17-18	**Beschützen:** Die SC müssen die Verteidigungsanlagen eines Dorfes verstärken und Dorfbewohner darin ausbilden, sich gegen eine drohende Gefahr zu verteidigen.
19-20	**Ruinen:** Gute NSC suchen heimlich nach einem Heiligen Relikt und stöbern dabei Untote auf.
21-22	**Spione:** Die SC werden geheuert, um Informationen über eine andere Gruppe oder ein Königreich zu sammeln.
23-24	**Nachforschungen:** Die SC sollen ein Verbrechen aufklären.
25-26	**Lockvogel:** Ein Monster, dessen Macht die der SC weit überschreitet, ist angeblich der Verantwortliche – kann das stimmen?
27-28	**Opfer:** Die SC müssen religiöse Fanatiker aufhalten, die Menschopfer bringen.
29-30	**Bergung:** Die Besatzung eines Handelsschiffes rudert an Land und behauptet, dass die Ladung das Schiff versenkt hätte und dass sie nichts mehr damit zu tun haben wollen.
31-32	**Diebstahl:** Die SC arbeiten getarnt für eine Gruppe Händler, um denen einen Gegenstand zu entwenden, der von ihnen zuvor gestohlen worden war.
33-34	**Gefangennehmen:** Ein Händler oder eine Gilde benötigt lebendige Monster als Wachen.
35-36	**Entkommen:** Während eines Abenteuer werden die SC durch einen Steinschlag eingeschlossen, der etwas Furchtbares befreit hat.
37-38	**Zusammentreiben:** Ein Viehbauer benötigt Hilfe, um seine Herde auf dem Weg zum Markt vor Räubern zu schützen.
39-40	**Hinrichtung:** Die SC oder ein Verbündeter sollen hart bestraft werden, nachdem sie ein ungerechtes oder tyrannisches Gesetz gebrochen haben.
41-42	**Erforschung:** Die SC sollen ein neues Gebiet erforschen, z.B. einen Kontinent, eine große Höhle, eine andere Ebene oder eine andere Örtlichkeit.
43-44	**Brudermord:** Ein Verwandter des Herrschers will den Thron an sich reißen.
45-46	**Stadtwache:** Die SC sollen im Auftrag der Stadtwache Spione enttarnen.
47-48	**Auf der Flucht:** Die SC müssen einem guten Wesen helfen, seinen Jägern zu entkommen.
49-50	**Monströs:** Die Ortsbewohner halten die SC für die Schuldigen an verschiedenen Todesfällen.
51-52	**Allianz:** Die SC müssen eine Hochzeit vereiteln, die zwei Monsterfamilien verbinden würde, ohne dass es auffällt.
53-54	**Wertvolle Fracht:** Jemand muss auf das Ei eines Monster aufpassen, bis es schlüpft.
55-56	**Ein Toter kehrt zurück:** Ein verstorbener Verbündeter oder eine lange tote Persönlichkeit taucht wieder auf, scheinbar lebendig und unversehrt.
57-58	**Kettenbrecher:** Die SC müssen das Hauptquartier der Sklavenhändler finden, indem sie sich gefangennehmen lassen, und sodann entkommen, um Verstärkung zu holen.
59-60	**Ein wenig Wissen:** Jemand versucht, einen harmlosen Geschichtenerzähler zu töten – welcher seiner Erzählungen ist wahr?
61-62	**Unerwartetes Ereignis:** Ein Erdbeben oder Vulkanausbruch verwüstet das Land oder eine Siedlung.
63-64	**Zutat:** Ein mächtiger Zauberkundiger benötigt die Hilfe der SC bei der Suche nach einer seltenen Zutat.
65-66	**Menagerie:** Kreaturen sind aus einem Privatzoo entkommen und die SC sollen sie wieder einfangen.
67-68	**Zuvorkommender Attentäter:** Ein Assassine schickt eine Nachricht, sein Ziel möge doch seine Angelegenheiten regeln.
69-70	**Seuchenausbruch:** Die SC müssen die Zutaten des Heilmittels finden und zurückbringen, bevor zuviele Menschen sterben.
71-72	**Giftiges Wasser:** Das Flusswasser ist schwarz und giftig – was passiert flussaufwärts?
73-74	**Vogelsterben:** Alle Vögel sterben und die Druiden suchen einen Sündenbock.
75-76	**Prophezeiung:** Die Erfüllung einer Prophezeiung steht kurz bevor und die SC müssen dafür sorgen, dass sie auch eintritt (oder nicht eintritt).
77-78	**Verrückte Tiere:** Alle ansonsten friedfertigen Tiere werden blutrünstige Bestien.
79-80	**Politisches:** Die SC helfen den örtlichen Anführern dabei, böse Mächte in den eigenen Hallen zu bekämpfen.
81-82	**Feierlichkeiten:** Die SC müssen eine Gruppe von Unterhaltungskünstlern infiltrieren, um einen Mörder zu enttarnen.
83-84	**Dämon:** Die SC müssen die Beschwörung eines mächtigen Externaren vereiteln.
85-86	**Eindringlinge:** Wesen von einer anderen Ebene nisten sich in der Stadt ein und nehmen Geisel, um mit ihnen zu experimentieren.
87-88	**Wiedergänger:** Stellen die SC sich einem bösen Rachegeist in den Weg, der eine ganze Familie auslöschen will?
89-90	**Das Merkwürdige Kind:** Ist der Wechselbalg wirklich an den Alpträumen schuld, wie die Dorfbewohner sagen?
91-92	**Doppelgänger:** Die SC oder andere wurden beobachtet, wie sie rauben und morden, und nun sammelt sich ein wütender Mob und will Gerechtigkeit.
93-94	**Begründete Empörung:** Ein Stamm nicht-böser Monster bedroht eine Gemeinschaft, die in sein Gebiet eingedrungen ist oder ihn anderweitig beleidigt hat.
95-96	**Eingekreist:** Jemand jagt die SC mitten in der Wildnis – können sie entkommen und überleben?
97-98	**Gejagt:** Alle halten die SC für Leute, die sie nicht sind. Können die SC das Geheimnis ergründen, während die Stadtbevölkerung die Jagd auf sie beginnt, um sie einzufangen und zu töten?
99-100	**Drache:** Ein Drache taucht in der Stadt auf und verlangt Tribut. Können die SC ihn besiegen? Und ist er überhaupt echt?

Tabelle 2-2: Handlungsverstrickungen

W20	Verstrickungen
1	**Verändert:** Die SC erleiden während des Abenteuers eine magische Verwandlung und müssen nun herausfinden, wie sie wieder normal werden (oder sich gegen eifersüchtige neue Rivalen verteidigen).
2	**Last:** Etwas Zerbrechliches (entweder ein NSC oder ein Gegenstand) ist lebenswichtig für die Vollendung des Abenteuers, z.B. ein empfindlicher Kristall oder ein prophezeites Kind.
3	**Kontrolliert:** Jemand steht insgeheim unter der Kontrolle eines anderen und ist vielleicht ein Spion des Feindes oder hält für den Patron der Gruppe ein Auge auf die SC.
4	**Täuschung:** Eine wichtige Information wurde absichtlich falsch übermittelt. Alte Freunde werden zu Feinden und Feinde zu Verbündeten. Oder ist alles nur eine große Täuschung?
5	**Doppelgänger:** Einer oder mehrere Charaktere, die im Abenteuer auftreten, die SC eingeschlossen, haben Nachahmer oder Duplikate.
6	**Zweite Gestalt:** Jemand hat eine zweite Gestalt oder Natur, die zu Anfang nicht bekannt ist.
7	**Ungewöhnliche Umgebung:** Ein Teil des Abenteuer oder die ganze Handlung spielt an einem ungewöhnlichen Ort.
8	**Beeinträchtigung:** Die SC erleiden einen Nachteil in Bezug auf ihre Feinde.
9	**Liebe:** Ein NSC entwickelt romantische Gefühle für einen SC, die nicht zwangsweise erwidert werden müssen.
10	**Verwechslung:** Ein SC oder mehrere ähneln einer anderen Person oder werden wie jemand anders behandelt.
11	**Natürliches Hindernis:** Eine mächtige Barriere steht zwischen den SC und ihrem Ziel.
12	**Verhandlungen:** Die SC müssen mit jemanden zu einer Übereinkunft kommen, um das Abenteuer beenden zu können.
13	**Friedlich:** Teile des Abenteuers verlangen, dass die SC eine gewaltfreie Problemlösung finden.
14	**Rivalen:** Eine Gruppe mit ähnlichen Fähigkeiten will die SC aufhalten.
15	**Vertauschte Rollen:** Teile des Abenteuers führen genau zu dem Gegenteil dessen, was die SC erwarten.
16	**Geheimer Verbündeter:** Jemand bietet den SC Hilfe an.
17	**Zeitlimit:** Die SC müssen das Ziel unter Zeitdruck erreichen.
18	**Transportiert:** Die SC wurden gegen ihren Willen irgendwohin gebracht und müssen alleine zurückfinden.
19	**Undercover:** Die SC müssen neue Identitäten annehmen und dies durchhalten, um Informationen zu sammeln oder ihre Ziele zu erreichen.
20	**Beobachtet:** Jemand beobachtet die SC während des Abenteuers und greift vielleicht zu ihren Ungunsten ein oder will ihnen helfen.

Tabelle 2-3: MacGuffins und Questgegenstände

W%	MacGuffin oder Questgegenstand
1-2	Entführter Prinz / Prinzessin o.ä.
3-4	Religiöser Gegenstand
5-6	Verlorenes Zauberbuch
7-8	Jungbrunnen
9-10	Stadt aus Gold
11-12	Piratenschatz
13-14	Vergessenes Volk
15-16	Waffe der Götter
17-18	Gefährliche Technologie
19-20	Thronanwärter
21-22	Uralte Gruft
23-24	Drachenhort
25-26	Eingekerkerte Geliebte
27-28	Legendärer Krieger (vielleicht verstorben)
29-30	Beschwichtigung zorniger Geister
31-32	Siegelring beweist adlige Abstammung
33-34	Seltene Zauberkomponente
35-36	Verbotene Magie
37-38	Wiederbelebung eines unschuldig Getöteten
39-40	Göttlichkeit
41-42	Heilung für eine Seuche oder einen Fluch
43-44	Landnahme
45-46	Erleuchtung
47-48	Gestohlener Besitz
49-50	Staatsgeheimnisse
51-52	Mystische Bestie
53-54	Quelle unbegrenzter Macht
55-56	Unterschlagung
57-58	Pläne für eine neue Waffe
59-60	Geisterschiff
61-62	Seelengefäß eines Leichnams
63-64	Vogelstatue aus Jade
65-66	Verlorener Zwillingsbruder
67-68	Verlorene Seele
69-70	Flugmaschine
71-72	Schatzkarte
73-74	Versunkene Insel
75-76	Schiffswrack
77-78	Verlorenes Volk
79-80	Reliquien eines Heiligen
81-82	Tod
83-84	Verborgener Meister
85-86	Neue Heimat für Heimatlose
87-88	Schlafender Prinz oder Prinzessin
89-90	Unerforschtes Gelände
91-92	Zerstörung eines bösen Gegenstandes
93-94	Prophezeiung und Offenbarung
95-96	Gefährliche Flüchtlinge
97-98	Tor zu einer anderen Welt
99	Wahre Liebe
100	Antworten

Tabelle 2-4: Kulturelle Titel

Äthiopisch	Byzantinisch	Chinesisch	Deutsch
Negus	Basileus, Porphyrogennëtos	Huangdi	Kaiser, Kaiserin
Leul	Kaisar	Gong	König, Königin
Ras	Kouropalates	Hou	Großherzog
Dejazmach	Proedros	Bo	Herzog, Herzogin
Fitawrari	Magistros	Zi	Fürst, Fürstin
Enderase	Vestarches	Nan	Markgraf, Markgräfin
Reise Mekwanint	Anthypatos	Qing	Graf, Gräfin
Basha	Exarchos	Daifu	Freiherr, Freifrau

Englisch	Finnisch	Französisch	Indisch
King, Queen	Kuningas, Kuningatar	Empereur, Imperatrice	Maharaja
Prince, Princess	Suuriruhtinas, Suuriruhtinatar	Duc, Duchesse	Raja
Duke, Duchess	Herttua, Herttuatar	Marquis, Marquise	Thakur
Earl/Count, Countess	Ruhtinas, Ruhtinatar	Comte, Comtesse	Nawab
Viscount, Viscountess	Markiisi	Vicomte, Vicomtesse	Janab
Baron, Baroness	Kreivi, Kreivitär	Baron, Baronne	Sardar
Baronet	Vapaaherra, Vapaaherratar	Baronnet	Jagir
Knight	Ritari	Chevalier	Zamindar

Italienisch Niederländisch	Orientalisch	Osmanisch/Türkisch	
Re, Regina	Keizer, Keizerin	Kalif	Khalifa
Principe, Principessa	Koning, Koningin	Sultan	Sultan, Padishah
Duca, Duchessa	Groothertog, Groothertogi	Khedive	Kaymakam
Marchese, Marchesa	Hertog	Pascha	Khedive
Conte, Contessa	Prins	Emir	Wali
Visconte, Viscontessa	Markies, Markgraaf	Mirza	Pascha
Barone, Baronessa	Graaf	Bey/Begum	Bey
Baronetto	Burggraaf	Scheich	Effendi

Persisch	Polnisch	Römisch	Russisch
Shah	Cesarz, Cesarzowa	Caesar, Imperator	Tsar, Tsaritsa
Argbadh	Król, Królowa	Rex	Korol, Koroleva
Artabid	Wielki Ksiaze, Wielka Ksiezna	Magnus	Velikiy Knyaz
Khshathrapava, Satrap	Ksiaze, Ksiezna	Princeps Elector	Ertsgertsog
Istandar	Markiz, Markiza	Dux	Kurfyurst, Kurfyurstina
Databara	Hrabia, Hrabina	Marchio	Boyar, Borarina
Vuzurgar	Wicehrabia, Wicehrabina	Vicecomes	Graf, Grafinya
Aztan	Baron, Baronowa	Liber Baro	Rytsar

Skandinavisch	Spanisch	Spartanisch	Thailändisch
Keiser, Keiserinne	Emperador, Emperatriz	Polemarch	Chao Fa
Kong, Drottning	Rey, Reina	Lochagos	Mom Rajawongse
Storhertug, Storhertuginne	Príncipe, Princesa	Pentekoster	Mom Luang
Hertug, Hertig	Duque, Duquesa	Enomotarch	Na Ayudhya
Fyrst, Furste	Marqués, Marquesa	Phylearch	Somdej Chao Phraya
Marki, Markis	Conde, Condesa	Perioikoi	Phraya
Jarl, Greve	Vizconde, Vizcondesa	Hypomeiones	Muen
Friherre	Barón, Baronesa	Helots	Pan

Begriffe, die jeder Spielleiter kennen sollte:

Abdecker, Abendsegler, abfällig, abgestumpft, abhängig, abhärten, Abkommen, abkühlen, Ableger, Abrechnung, abscheulich, abstoßend, abschrecken, absetzen, abstechen, abstrus, Adel, Adlernase, affektiert, Ahle, Ähnlichkeit, albern, Almosen, altersgrau, altes Weib, Ambrosia, Ameisensäure, Amphore, amtieren, anfechten, angaffen, angeben, angreifbar, angrenzend, ängstlich, anmutig, Anschwemmung, anstoßend, Ansturm, Anteil, Antriebsrad, Anzeichen, Anziehungspunkt, ärmlich, artverwandt, Arznei, atavistisch, Ataxie, Ätzmittel, aufdrängen, auferstehen, Aufgebot, aufgedunsen, aufheben, aufkeimend, aufquellen, aufrecht, Aufruhr, aufsässig, Aufsehen, augenähnlich, augenfällig, aus dem Fenster werfen, ausbreiten, Ausbund, ausgelassen, ausgestreckt, ausgezehrt, auslaugen, auslöschen, ausradieren, ausrüsten, Aussätziger, ausschweifend, Ausschweifung, äußern, austrocknen, ausweiden, Bader, bahnbrechend, Bahre, Ballenzeh, banal, Barke, Bauernhof, baufällig, Baumstumpf, bauschig, bebend, Bedauern, Bedrängnis, bedrohlich, begeistert, Begeisterung, behaart, beherzt, beißend, bekloppt, belagern, belanglos, beleben, beleibt, Beleidigung, benommen, Berieselung, Bernstein, behäbig, beschämen, beschämt, beschwatzen, besonnen, Besserwisser, beständig, betören, Betrug, Bettelmönch, Beule, biegsam, Bildnis, Bimsstein, Birett, bitter, Blasphemie, blass, bleich, Blütezeit, blutbefleckt, blutig, Bodensatz, Bögen, boreal, Börse, borstig, boshaft, Brackwasser, Brandung, bröckelig, brüchig, Brut, Bündnis, Bürokrat, Büßer, Büttel, Chaos, Chauvinist, Dachstuhl, Damast, Dämmerung, dämmerungsaktiv, dämmrig, darlegen, Deichschleuse, dein, demütigen, derb, Destillierapparat, Diadem, Dickblattgewächs, Dickicht, Diktum, diskutieren, Disput, Dolch, Dolmetscher, Domäne, donnern, Doppelherrschaft, Dorn, Drache, drehen, drückend, du, dünn, düster, dumm, durcheinander, Eckstein, Edelsteinschneider, ehelich, Ehrenbezeugung, ehrwürdig, eiförmig, eigensinnig, einkleiden, Einreibemittel, Einsatz, Einsiedler, Eiterbeule, eiternd, Eklat, elend, Elle, Ente, enthaltsam, entmannen, enträtseln, entsetzlich, erbärmlich, erbarmungslos, erbrechen, erniedrigen, ernten, Erreger, erschrecken, ersticken, erzeugen, Fachwerk, fad, Faden, fahl, Faktotum, Fälschung, Fanatiker, Fegefeuer, feige, Feigling, feinmahlen, Feldlager, Fiasko, Fingerfertigkeit, finster blicken, Firlefanz, Firmament, Flachrelief, Flagellant, flehen, flink, flirten, Flunkerei, fortwährend, Fratze, Fremdenhass, Fresko, Frevel, fröhlich, Fülle, Füllhorn, füllig, Fumarole, funkeln, Fuß, Galgen, gärend, gastlich, Gaunerei, Gaunersprache, Gebinde, gebührend, Gegenstück, gegenteilig, geheimes Lager, geheimnisvoll, geißeln, Geisterbeschwörung, gelangweilt, gelassen, Geldstrafe, Gemme, genesen, genießen, Gequassel, geräumig, geringhaltig, Gerippe, Geruchssinn, Gerücht, Gesandter, geschmacklos, geschmeidig, Geschrei, Geschwafel, Geschwindigkeit, Geschwür, gesellig, Gesöff, gespenstisch, gestaltlos, Gestrüpp, gewaltig, gewandt, Gewinnsucht, Gewölbe, gewunden, gezahnt, Giebel, Gift, giftig, Gischt, glänzend, gleichgültig, gleichsam, Glockenspiel, Glockenturm, gottlos, Götze, Götzendiener, Grabgeläut, Grabstätte, gräulich, greifbar, Grippe, Grobian, Groll, grotesk, Grube, Grünspan, Grünwerden, Gruft, Grundstock, Gutsherr, habgierig, Hader, Hagiographie, Haken, Halbschatten, Halbwissen, halsstarrig, Haltestrick, Harlekin, herzig, hässlich, Hauberte, hauchdünn, heilig, heiratsfähig, Hekatombe, Helot, hermetisch, herumtollen, heruntergekommen, heulen, Hexe, Hexenzirkel, himmlisch, Hochmut, Hohepriester, Höhle, Hohlraum, Hohn, Hölle, holzfressend, Holzstich, Hügelgrab, Hünengrab, Huldigung, Husar, Ichor, idyllisch, Innereien, Intrigieren, jähzornig, Janitschar, Joch, johlen, jonglieren, Jubelfeier, Kader, Kahnbein, Kamarilla, Kämmerer, Kamsin, Kanzlei, kappen, kastrieren, Kasuistik, Kehrseite, Kemenate, Kenntnis, Kern, Kirche, Kittel, Klage, Klagelied, Klamauk, klettern, Klosterbruder, Klüngel, Knauf, Knoten, Knute, ködern, Königsmord, Königswitwe, konkav, konvex, kopflos, korpulent, Kot, Köter, kraftlos, Krähenhorst, Kranz, Kronprinz, Krücke, krümmen, krumm, Kuckuck, Kühe, Kühnheit, Kümmerling, Kürass, Kürzel, Küstenzone, Kummer, Lade, Lähmung, Landbesitz, ländlich, lanzenförmig, Lappalie, Lasso, lasziv, Laube, Lausbub, lebendgebärend, Legat, Lehm, Lehnsherr, leichenblass, Leichenschau, Lektor, Lendenschurz, lenkbar, lindernd, Liturgie, lodernd, Lobgesang, lorbeerbekränzt, loyal, lügnerisch, lümmeln, lüstern, Lump, lustig, mächtig, Magie, Mahlstrom, Makel, Mammon, Mangel, Mäßigung, Matrone, Mattigkeit, meiden, Metier, Meuchelmörder, Miasma, missachten, Moloch, Morast, Mündel, Muskeln, Mütterchen, Nachkomme, nachlässig, Nachtlager, Nachtschatten, Nachzügler, Nadir, Naphtha, Narkose, Narzissmus, naseweis, nebulös, Neckerei, Nekromantie, Nekrose, Nektar, Nest, Nexus, Nichts, Nichtsnutz, niederknien, Niedertracht, Nihilismus, Nipptide, Nirwana, Nörgelei, Not, nüchtern, Nukleus, Oblate, okkult, Omen, onkelhaft, opak, Opiat, Ordinal, ordinär, Orgie, Ozon, Pakt, Pamphlet, parabolisch, Paradoxon, Parallaxe, paranoid, Parasit, Pariah, Partisan, passioniert, Patentlösung, pathetisch, Patina, Pendel, Pentagramm, Perverser, Pestilenz, Pfahlbau, Pflichteifer, Pfründe, Phalanx, Phallus, Phosphor, platt, plündern, Plunder, pochen, Pocken, Polyglott, pompös, potent, Pottasche, Prahlerei, Prahlhans, Protzerei, prügeln, Pustel, Pygmäe, Qual, Quarantäne, quasseln, Quecksilber, Rache, räkeln, randalieren, Rätsel, Räucherstäbchen, Räude, Raureif, rechtfertigen, redselig, reinwaschen, Relikt, reuig, Rhapsodie, rhetorisch, Rowdy, Rückfall, rücksichtslos, rückständig, rührselig, Rufmord, ruhig, rußig, Säbel, Sabotage, Sakrileg, säkular, Salbe, Salzlake, Sapperlot, sardonisch, Sargasso, sarkastisch, Saugwirkung, schaben, schäbig, Schabracke, schal, Schale, schälen, schänden, schändlich, Schatten, schattenhaft, Schatzmeister, Schecke, Scheinbild, Scherz, Schild, schillernd, Schimpfwörter, Schlachthaus, Schlacke, Schlamm, schlampig, schlangenartig, schlank, Schleife, Schleim, schlottern, schlucken, schlüpfrig, Schmach, schmachten, Schmähung, Schmerbauch, Schmerz, Schmiere, Schmutz, schnorren, schockieren, schräg, Schreiber, schreien, schrill, Schroffheit, Schund, Schuppen, Schurke, Schwäche, schwadronieren, Schwangerschaft, schwären, Schwarte, Schwefel, schweinisch, Schweiß, Schwelle, Schwindel, schwülstig, Schwulst, seelenruhig, Segen, Seide, Sekret, Sekretär, Seligkeit, Sendschreiben, senil, Seuche, Seuchenkrankenhaus, Sextant, Sezession, sich drücken, sich fortpflanzen, Silage, Skalpel, Sole, Speisebrei, Spiegel, Spielzeug, Spießgeselle, Spitzbogen, Spitzname, Spott, sprachlos, Spritze, sprudelnd, Spucknapf, stagnieren, Stallmeister, stark duftend, Stechen, Stellring, Steuermann, Stickstoff, stolzieren, stören, Strafrecht, strähnig, Strandgut, strangulieren, streitsüchtig, Stutzer, Sündenbock, sündhaft, Sumpf, Tabu, Talg, Talmulde, tastbar, Teufelszwirn, Thronfolger, Tirade, toben, Tollpatsch, tollwütig, Tonboden, Totem, Totenglocke, Totenstadt, Trägheit, Tragkraft, Tränen, transformieren, Trauer, Trauerweide, Trauma, Träumerei, Treibmittel, Trick, Trivialität, trunksüchtig, Tücke, Tumult, Tyrann, Überfluss, uferanliegend, Uferregion, umgekehrt, umherziehend, umlagern, unantastbar, unaussprechlich, unbekümmert, Unebenheit, unerbittlich, ungeheuerlich, ungeschützt, ungesund, ungeweiht, unglücklicher Zufall, unheilbringend, unheilig, unheilvoll, unheimlich, unpünktlich, Unrat, unsäglich, Unterholz, unterjochen, Unterspülung, unterwürfig, unzerbrechlich, Urne, ursprünglich, Urteil, Utensilien, vegetativ, verbannen, verbinden, Verdammnis, Verderben, verfallen, verfaulen, verfolgen, verführen, Vergeltung, verhärten, verhasst, verheeren, verketten, verknöchern, verladen, Verletzung, vermasseln, vernähen, verpatzen, Versager, verschlungen, verschnörkelt, versiegelt, Verwirrung, verwöhnen, Verwünschung, vielsprachig, Vorarbeiter, Vorbild, Vorbote, Vorliebe, Vormachtstellung, vorsintflutlich, Vorurteil, Vorzimmer, Wachsamkeit, wächsern, Waffenlager, Wagenburg, wählerisch, wallen, wälzen, Wampe, Wanderarbeiter, Wange, Wanst, Wappen, warnen, Waschung, weltlich, wertlos, wiederauflebend, Wiedergänger, wild, Wildfang, Willenskraft, Wirtelglocke, Wissen, Witwe, Witwer, wohltätig, wölfisch, Wortführer, Wucherei, würdig, Würze, Wüstling, Wunde, Wundermittel, Wundnaht, wundscheuern, Wundsekret, wurmlähmend, Xanthippe, Zahnrad, zerfallen, zerreiben, Zerwürfnis, Zikkurat, zinnenbekränzt, zitternd, Zoll, Zubehör, Zuchtmeister, Zucken, züchtigen, zügellos, züngelnd, Zugpferd, zureden, Zusage, zusammenzucken, Zwerg, Zwergbetrieb, Zwerghuhn, Zwinge, zyklopisch



3 Spielercharaktere



Die Kreatur brach durch die Wand, Zähne voran, und stieß den Mönch zurück, dass dieser fast bis zu den Treppenstufen flog. Trübe Augen richteten sich auf den Zwerg.

„Versuche, in seinen Rücken zu gelangen“, sagte Harsk ruhig, „und ziele auf den weichen Flecken unterhalb der Flosse.“

„Wie?“, rief Amiri zurück.

„Warte, bis er vorwärtsstürmt“, antwortete der Zwerg. Ohne seine Haltung zu verändern, wechselte er seine Axt von einer Hand in die andere.

Das Monster scharrte über den Boden und hinterließ Kerben im Stein.

„Das ist nicht die Art Hai, die ich erwartet habe”, bemerkte Sajan.

„Wieso?“, fragte Harsk. Er klang ehrlich überrascht. “Was dachtest du denn, was ich meine?”

Das Monster stürmte los.

Am Anfang

Der Spielleiter übernimmt zahlreiche Aufgaben, die für einen reibungslosen Spielverlauf und den Spaß der Gruppe am Rollenspiel lebenswichtig sind. Allerdings betreffen seine Bemühungen nur die eine Hälfte aller Aspekte des Spieles. Die andere Hälfte – das Erschaffen der Charaktere, die erzählende Reise durch die Kampagne, und tausend andere Dinge – ruht auf den Schultern der Spieler.

Wäre das Spiel ein Film und der SL der Regisseur, dann wären die Spieler zugleich Darsteller und Publikum. All die ganzen furchtbaren Monster, bösen Fallen, gewaltigen Gewölbe und hinterlistigen Handlungsbögen wären ohne die dynamische Gruppe von Spielern, die sich ihnen entgegenstellt und bei der Weiterentwicklung der Handlung hilft, verschwendet. Indem sie die Verantwortung für die Handlung mit dem SL teilen, verlassen die Spieler die Rolle der Zuschauer und werden Darsteller und Mitautoren ihres eigenen Epos.

Dieses Kapitel befasst sich mit dem Teil des Pathfinder Spieles, den der SL nicht direkt kontrolliert. Wir werfen ein Auge auf die Zusammensetzung einer Abenteurergruppe und die Rechte und Pflichten der Spieler. Wir diskutieren, wie man Neulinge einbinden, Veteranen wieder interessieren und mit allen Arten von Spielern an aufregenderen Geschichten und einem unterhaltsameren Spiel arbeiten kann.

Das Antlitz des Feindes

Das Pathfinder Rollenspiel kann leicht die Entstehung von Feindbildern fördern: Ein Spieler kontrolliert die ganzen ´bösen Buben´, während die anderen die ´netten Jungs´ repräsentieren. Dazu kommt, dass der SL die Dinge hinter den Kulissen regelt, auch noch aktiv plant, wie er die Spieler herausfordern kann, und schlussendlich das letzte Wort bei jeder Regelfrage hat. Es gibt also viel Raum für Wettbewerb, Frustration und verletzte Gefühle. In guten Rollenspielgruppen überlegen SL und Spieler gemeinsam, wie man all das vermeiden kann.

Allen Beteiligten – besonders neuen Spielern – sollte klar gemacht werden, dass die SL-Spieler-Beziehung kein Gegeneinander ist, sondern dass die Spieler ebenso wichtige Rollen erfüllen wie der SL selbst. Wenn der SL als Schiedsrichter fungiert, sollte er Fairness, den Spielfluss und den Spaß der Gruppe zum Ziel haben. Zugleich sind auch die Spieler für den Spielspaßg der Gruppe – einschließlich dem des SL – verantwortlich und sollten wissen, dass jede Zeit, die unverhältnismäßig für ihre Charaktere, Regelfragen und Angelegenheiten außerhalb des Spieles aufgewandt wird, möglicherweise die anderen Spieler an der Beteiligung beschneidet.

Sollte ein Spieler Bedenken hinsichtlich des Spieles, einer Regelauslegung des SL oder anderer spielbezogener Dinge haben, sollte er sie zur Sprache bringen, wenn es den Spaß der Gruppe nicht beeinträchtigt – vielleicht im Anschluss an eine Spielsitzung. Die Spieler sollten den Eindruck haben, dass sie auf die laufende Handlung Einfluss besitzen, und ein guter SL achtet auf jene Elemente, die den Spielern den meisten Spaß bereiten, und passt seine Kampagne an ihre Vorlieben an. Am Ende hat der SL zwar immer noch das letzte Wort, dennoch ist es wichtig, nicht zu vergessen, dass es nur ein Spiel ist. Ein wenig Flexibilität hier und da sorgt daher dafür, dass alle Beteiligten eine Erfahrung machen, an die sie sich gerne erinnern werden.



Vor dem Spiel

Bevor die Spieler sich hinsetzen, um ihre Charaktere zu erschaffen, sollten sie sich mit dem SL darüber unterhalten, welche Art von Kampagne sie spielen wollen. Obwohl die meisten Pathfinder Rollenspielrunden unter das Schwert und Magie Genre fallen, gibt es auch andere Optionen, sodass der SL seinen Spielern mitteilen sollte, welche Art von Spiel er zu beginnen plant. Wenn dies z.B. bedeutet, dass in seiner Welt jede Magie verboten ist und Druiden von den Schrecken der Industriellen Revolution in den Untergrund getrieben wurden, sollten die Spieler das vorher wissen. Indem er ein Gefühl dafür entwickelt, welche Arten von Charakter jeder Spieler gerne spielen würde, kann der SL sein Spiel von Beginn an anpassen – hinsichtlich weiterer Informationen zu diesem Aspekt siehe bitte Kapitel 6.

Die Zusammensetzung der Gruppe

Die traditionelle Abenteurergruppe besteht aus vier Charakteren: einem Kämpfer, einem Kleriker, einem Schurken und einem Magier. Eine solche Gruppe verfügt über ausbalancierte Fähigkeiten, sich ergänzende Klasseneigenschaften und sich unterscheidende Rollen, in denen die SC glänzen können. Auch wenn das Pathfinder Rollenspiel eine breitere Auswahl an Klassen anbietet, bleibt es bei den entsprechenden Archetypen: Kampf, Heilung und göttliche Magie, Heimlichkeit und vielseitige Begabung sowie arkane Magie. Dies stellt eine gute Checkliste dar,

mit der sich überprüfen lässt, ob die Gruppe eine Vielzahl an Herausforderungen bewältigen kann.

Natürlich ist dies nicht die einzige mögliche Gruppenstruktur. Spieler ziehen es oft vor, eine oder mehrere dieser Rollen nicht auszufüllen. Unter einem vorausschauenden SL kann aber auch eine nichttraditionelle Gruppe aufblühen. Auch wenn es etwas Aufwand bedeuten kann, sich an die Stärken und Schwächen der Gruppe anzupassen, so können ungewöhnliche Gruppenzusammenstellungen für einzigartige und einprägsame Kampagnen sorgen. Du solltest es den Spielern in der Regel selbst überlassen, wie strategisch sie die Gruppe zusammenstellen, solange niemand dazu gedrängt wird, einen Charakter zu spielen, nur weil es für die Gruppe das Beste ist.

Zuweilen könnte ein SL auch die Auswahl an Charaktertypen einschränken. In diesen Kampagnen, wie etwa in der bereits genannten, in welcher Magie verboten ist, wird es für dich wichtig zu entscheiden, ob du Ausnahmen erlaubst oder nicht. Ein Hexenmeister auf der Flucht vor den Beamten der Regierung, die ihn für einen Magier halten, kann ein großartiger SC sein, doch letztendlich müssen sich die Spieler den Gesetzen deiner Welt beugen.

Charaktererschaffung

Wenn es endlich soweit ist, mit der Charaktererschaffung zu beginnen, stehen die Spieler vor einigen großen Entscheidungen, bei denen der SL ihnen helfen muss. Bei der Charaktererschaffung sollten die Spieler und der SL nicht nur überlegen, was wer spielen möchte, sondern auch wie diese Charaktere im thematischen statt mechanischen Sinn zu einer größeren Abenteuergruppe passen. Viele der üblichen Konflikte in Gruppen, sowohl in-Charakter wie auch out-of-Charakter, gehen auf stark unterschiedliche Gesinnungen, unflexible Einstellungen oder Ziele, Klassenvorurteile oder Rassenfeindschaft zurück. Auch wenn man von keinem Spieler erwarten kann, dass sein SC perfekt zu den anderen passt, sollte jeder Spieler nach Wegen und Gründen suchen, um die Zusammenarbeit der Gruppe zu fördern, statt sich auf Streitpunkte zu konzentrieren, welche vom eigentlichen Abenteuer ablenken – auch wenn ein bisschen Spannung zwischen den SC das Rollenspiel interessanter macht.

Während der Gespräche vor Kampagnenbeginn sollte der SL sicherstellen, dass alle Spieler auf dem gleichen Stand sind, was Grundlagen der Charaktererschaffung angeht, u.a. wie die Attribute generiert werden und welche besonderen Charakteroptionen möglicherweise genutzt werden dürfen. Hier sollte auch festgelegt werden, welches Material neben dem *Pathfinder Grundregelwerk* für neue Charaktere benutzt werden kann. Der SL sollte die Wünsche seiner Spieler dabei respektieren, außer eine Option steht im Gegensatz zum Tonfall des Spieles oder der SL hält eine Kraft für nicht ausbalanciert. Schlussendlich hat der SL natürlich das letzte Wort, welche Regeln Verwendung finden, und sollte dies den Spielern bekanntgeben, so dass niemand später enttäuscht wird. Im Zweifel kannst du eine Option vorläufig gestatten und dich mit dem Spieler absprechen, dass du ihm hilfst, seinen Charakter umzubauen, solltest du die Option später verbieten.

Charakterhintergründe

Jeder Spieler geht das Erschaffen eines Charakterhintergrundes anders an. Der eine schreibt gern ganze Romane, während der andere nur einen Namen und eine Waffe braucht. Beiden Ansätzen steht nichts entgegen, sie sind aber mit ihren eigenen Fallstricken versehen. Der Spieler, der seinen SC mit einer umfangreichen Geschichte versieht, könnte sich darauf versteifen und verärgert reagieren, wenn der SL damit zu arbeiten versucht und vielleicht Änderungen vornehmen will. Der Spieler ohne Hintergrundgeschichte hingegen könnte sich rasch langweilen oder keine Verbindung zur Kampagne aufbauen.

Im Allgemeinen dient ein guter Charakterhintergrund zwei Funktionen: die Spieler für das Rollenspiel zu interessieren und dir als SL einen Ansatzpunkt für den Beginn der Handlung zu geben. Unabhängig davon, wie viel Arbeit sie sich machen wollen, bitte die Spieler daher wenigstens, eine äußerliche Beschreibung ihrer SC zu geben, damit deine NSC angemessen reagieren können; bitte sie weiterhin, einen Grund zu liefern, weshalb sie auf Abenteuer ausziehen und zumindest noch einen Ansatzpunkt zu liefern, wie eine alte Vendetta, Verwandte, persönliche Moralvorstellungen oder eine andere wichtige Einzelheit, die du in deine Kampagne einbauen kannst.

Während des Spieles

Es wurde zwar schon gesagt, aber es muss wiederholt werden: Solange alle Spieler Spaß haben, funktioniert das Spiel. Manche Gruppen wollen Kämpfe ohne Pause, während andere tiefsinniges Rollenspiel oder groß angelegte Handlungsbögen lieben. Jeder Spieler bringt seine eigenen einzigartigen Fähigkeiten und Vorlieben an den Spieltisch, und damit alle ihren Spaß haben, muss der SL die Wünsche jedes einzelnen Spielers befriedigen, ohne dabei die Bedürfnisse der Gruppe aus den Augen zu verlieren, zu der auch er selbst als Weltenbauer und oberster Geschichtenerzähler gehört.

Faires Spiel

In einem Spiel mit so vielen Regeln und Möglichkeiten wie dem Pathfinder Rollenspiel hat der Begriff der Fairness mehrere Auslegungen. Für die Spieler bezieht er sich meist auf ihre Interaktionen mit den Regeln und der Gruppe selbst.

In Bezug auf die Spielregeln gelten dieselben Regeln wie auch schon in der Grundschule:

Niemand mag einen Betrüger. Bei Spielrunden mit erfahrenen Spielern muss der SL in der Regel nicht jeden Charakterbogen überprüfen oder jeden Bonus zweimal nachrechnen. Ein Spiel, das auf Dutzenden verschiedener Regeluntersysteme beruht, benötigt Ehrlichkeit und guten Willen, da der Spaß in der Simulation und nicht in den Berechnungen liegt. Wenn man falsche Würfelergebnisse nennt, einen Nachteil für sich selbst ignoriert oder die Regeln auf irgendeine andere Weise biegt, gerät die Integrität des Spieles in Gefahr, bis es schließlich sinnlos wird – die Geschichte eines Charakters setzt sich ebenso aus Erfolgen wie Niederlagen zusammen.

Für einen Spieler besteht die Gefahr darin, das Vertrauen der anderen Spieler zu verlieren. Außerdem verlangsamt er



das Spiel, wenn der SL schließlich Diskrepanzen bemerkt, die er überprüfen muss. Und schließlich riskiert er, dass man ihn dazu auffordert, nicht wieder zu kommen. Aber selbst wenn viele Spieler hierzu Lippenbekenntnisse abgegeben und heilige Eide auf die Tatsache leisten, dass es beim Rollenspiel keinen „Sieger" gibt, so erliegen sie doch zuweilen der Versuchung. Und dann muss sich der SL um sie kümmern, ruhig und in Würde, aber entschieden.

Fairness bedeutet nicht nur, sich an die Regeln zu halten, sondern auch das Rampenlicht mit den anderen zu teilen, sodass alle Spieler Gelegenheit zu ihrem großen Auftritt haben. Zwar wird nicht jeder Spieler in jeder Minute auf der Stuhlkante hocken, aber der SL muss darauf achten, ob einer das Rampenlicht für sich allein beansprucht, oder ob ein Spieler gar nicht zum Zug kommt. Um das Spiel reibungslos ablaufen zu lassen, sind Kompromisse und Verzicht erforderlich, weshalb du vermeiden solltest, dass einzelne Spieler deine Aufmerksamkeit mit den Bedürfnissen oder Interessen ihrer Charaktere komplett in Beschlag nehmen. Dasselbe gilt, wenn ein SC im Kampf bewusstlos geschlagen oder getötet wird. Auch wenn es keinen Spaß macht, einen Teil der Spielsitzung untätig verbringen zu müssen, sollten die Spieler positiv bleiben und verstehen, dass manchmal die Würfel gegen sie fallen – und dass du als SL sie so schnell wie möglich wieder in die Handlung zurückbringen wirst.

Spielerwissen

Eine der größten Herausforderungen für die Spieler besteht oft darin, ihr Wissen von dem ihrer Charaktere zu trennen. „Metagaming" – das Handeln aufgrund von Spielerwissen, über welches der SC gar nicht verfügt, zerstört sehr schnell den Glauben der Spieler an die Spielwelt. Es ist recht frustrierend für den SL und die anderen Spieler, wenn ein interessantes Abenteuer in sich zusammenfällt, weil ein SC aufgrund von Kenntnissen handelt, die er nicht besitzen kann. Mit diesen Problemen sollte man sich schnell und ruhig befassen, wenn es so weit kommt.

Um festzustellen, ob das Handeln des SC angemessen ist, bitte den Spieler, seine Entscheidung nur mit dem Wissen des Charakters zu rechtfertigen. Wenn zum Beispiel niemand bisher irgendetwas von Vampiren gesagt hat, ein Spieler aber weiß, dass der SL gerne Vampire einsetzt oder gerade eben eine Vampirminiatur in der Hand gehabt hat, wäre es Metagaming, wenn sein SC sich mit Holzpflöcken und Weihwasser eindeckt. Falls der SC sich aber erinnert, dass alle Angriffe in der Nacht

stattgefunden haben und die Opfer seltsame Wunden am Hals hatten – und vielleicht auch noch einen Fertigkeitswurf erfolgreich ablegt, um sich an Monster zu erinnern, welche infrage kämen –, wäre der Großeinkauf von Holzpflöcken völlig gerechtfertigt.

Metagaming ist nicht immer absichtlich. Falls ein Spieler sich nicht sicher ist, wo die Grenze zwischen seinem Wissen und dem seines Charakters verläuft, lass ihn seine Entscheidung in der Rolle erklären. Falls er Spielbegriffe oder vage Umschreibungen benutzt – oder ausführliche Begründungen, die im Widerspruch zu der Intelligenz von sieben seines Barbaren stehen –, dann handelt es sich wahrscheinlich um Spielerwissen.

Das heißt nicht, dass die Charaktere dumm wie Zaunpfähle sein müssen, und keine Entscheidungen treffen, wenn ihnen die Antworten nicht ins Gesicht springen, sondern dass die Spieler erhaltene Informationen auf demselben Weg verarbeiteten sollten, wie es ihre Charaktere tun. Dies ist die Essenz des Rollenspiels. Falls beispielsweise der Magier sagt „Der Ork hat uns aus dem Hinterhalt angegriffen, folglich ist er ein Schurke, weshalb ich statt *Feuerball Person Bezaubern* wirken werde, da er einen schwachen Willenswurf haben dürfte“, handelt es sich offenkundig um Spielerwissen. Der Spieler erklärte sein Tun mittels Spielbegriffen und Regelwissen. Wenn er aber stattdessen sagt „Der Ork trägt leichte Rüstung und macht mit seinem Kurzschwert ziemlichen Schaden. Das erinnert mich an die mörderische Werratte, gegen die wir in Korvosa gekämpft haben, die ist meinen *Feuerbällen* ausgewichen, als wären sie gar nicht da. Ich probiere mal *Person Bezaubern*“, so führt er genau dieselbe Handlung aus und benutzt dieselben Informationen, rechtfertigt sie aber mit Charakterwissen statt mit Metagaming. Das ist aber keine Entschuldigung für Spieler, um Metagaming zu verschleiern, sollte ein SC also zu viele Offenbarungen haben, möchtest du dich vielleicht dennoch einmal mit dem Spieler unterhalten.

Ein Bereich des Metagamings hat nichts mit den Spielmechanismen zu tun, sondern vielmehr mit dem Wissen aus der realen Welt und Intelligenz. Manchmal möchte ein Spieler, der ein genialer Rätselknacker ist, einen dummen Schwertkämpfer spielen. Das ist toll – solange sein Charakter nicht immer noch jedes Rätsel löst. In dieser Situation – oder auch im umgekehrten Fall, wenn ein Spieler, der bei Rätseln furchtbar ist, einen SC mit Intelligenz 22 spielt – lass alle Spieler zusammenarbeiten, um das Rätsel zu lösen, aber greife auf Fertigkeitswürfe und Intelligenzwürfe zurück, um Hinweise zu liefern oder zu bestimmen, welcher SC die Lösung findet. Und entsprechend ermögliche einem SC keine Dinge, die zwar aufgrund des Spielerwissens möglich, aufgrund des Charakterwissens aber nicht nachvollziehbar wären. Nur weil der Spieler weiß, wie man Schwarzpulver aus Fledermausguano herstellt, weiß dies sein ungebildeter Halbling-Kleriker noch lange nicht.

Entwicklung der Handlung

Im wahren Leben käme es den Spielern zu Recht verdächtig vor, wenn ein Fremder sie in der Kneipe ansprechen und ihnen Geld anbieten würde, damit sie für ihn eine gefährliche Aufgabe erfüllen. Im Spiel können Spieler, die Abenteueransätze zu sehr unter die Lupe nehmen, dem SL jedoch jede Menge Stress bereiten. Diese Spieler argumentieren zuweilen, dass es dem Sinn des Rollenspiels widersprechen würde, einen Abenteueransatz anzunehmen (oder in die Schlacht zu stürmen oder in ein Gewölbe hinabzusteigen), obwohl ihr SC dies nicht tun würde. Wenn der Spieler weiß, was der SL von ihm will, und der Spieler darauf eingeht, ist das nicht auch Metagaming?

In gewissem Sinne schon. Ein guter SL ist oft in der Lage, Gründe und Ansporn zu geben, die einem SC erlauben, nahtlos von Begegnung zu Begegnung zu eilen, doch auch ein SL braucht manchmal etwas Hilfe. Dann ist es wichtig, dass die Spieler sich daran erinnern, dass die Regel gegen Metagaming stets hinter der Regel, dass alle Spaß haben sollen, zurücktritt – und falls sie dazu mit dir, dem SL, zusammenarbeiten müssen, dann ist das auch ihre Pflicht!

Zum Glück kann ein kreativer SL stets seinen Spielern helfen, einen glaubhaften Weg zu finden, um eine Handlung zu begründen. Es kann natürlich sehr frustrierend sein, wenn ein Spieler jedes Mal stur erklärt „Mein Charakter würde das nicht tun!“ – in diesem Fall wirf einen Blick auf seine Hintergrundgeschichte, ob sich aus dieser ein Grund ergeben könnte, oder ob du der Situation ein Element hinzufügen kannst, auf welcher der SC anspringen würde. Ein Paladin würde normalerweise ein Angebot eines finsteren Dunkelelfen ablehnen, aber vielleicht will er ja herausfinden, was der Dunkelelf bezweckt. Vielleicht hat der Dunkelelf aber auch vergessen zu erwähnen, dass die Leben von Unschuldigen auf dem Spiel stehen, sodass das Angebot anzunehmen die einzige rechtschaffene Möglichkeit wäre.

Dies heißt nicht, dass die Spieler sich immer auf den Kopf stellen sollen, um dem SL entgegenzukommen – wenn keiner der Spieler auf einen Abenteueransatz eingeht, hast du die Gruppe falsch eingeschätzt und musst das Abenteuer auf ansprechendere Weise neu verpacken. Falls ein Spieler sich ernsthaft keinen Grund ausdenken kann, weshalb sein SC das Ziel eines Abenteuers erreichen will, könnte es anzusprechen eine lebhafte Diskussion zwischen Charakteren entfachen und dazu führen, dass die anderen SC ihn überzeugen.

Starrsinn allerdings ist der schnellste Weg, wie ein Spieler eine Kampagne zerstören kann. Ein Spieler, der sich weigert, seinen Charakter auf eine andere Weise zu spielen als seine eigene, und dabei die Wünsche und Interessen der anderen Spieler ignoriert, oder der darauf besteht, alleine loszuziehen und sein eigenes Ding durchzuziehen, vergisst die kooperative Natur des Spieles. In diesem Fall muss der SL eingreifen und unter vier Augen mit dem Spieler sprechen. Falls es nicht gelingt, ihn auf eine Spur mit dem Rest der Gruppe zu bringen, etwa indem man zusammen neue Handlungselemente erdenkt und hinzufügt oder den Spieler zu mehr gruppenbezogenem Spiel anleitet, wäre es wohl das Beste, wenn er einen neuen Charakter erschafft oder die Gruppe gänzlich verlässt und mit seinem Dickschädel vielleicht zu einem Solo-Abenteuer aufbricht.

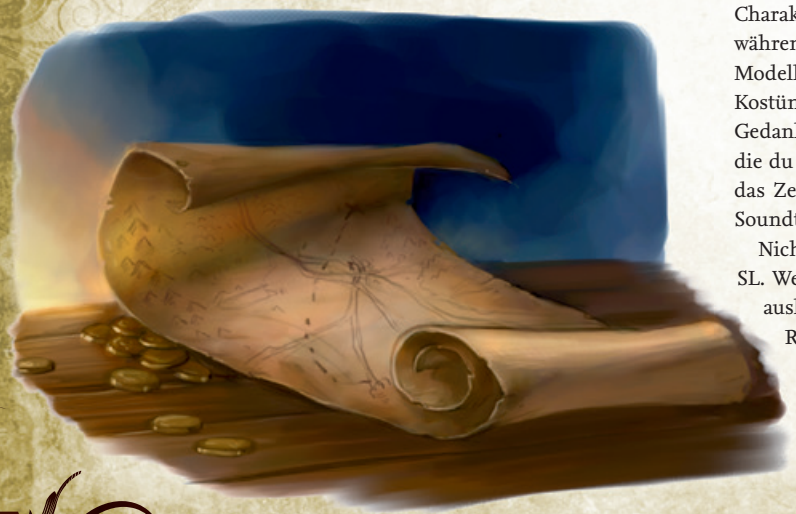
Nach dem Spiel

Auch zwischen den Spielsitzungen haben Spieler viele Gelegenheiten, zum Erfolg der Spielrunde beizutragen: Indem sie ihre Unterlagen in Ordnung halten, Notizen und Charakterbögen auf den aktuellen Stand bringen, sich an spielbezogenen Projekten beteiligen und generell Feedback geben, verhelfen sie dem Spiel zu einem reibungslosen Ablauf, nehmen dir Arbeit ab und haben sogar zwischen den Sitzungen Spaß an der Kampagne.

Aktualisieren

Nach dem Ende einer Spielsitzung sollten die Spieler sicherstellen, dass sie auch alle erhaltenen Erfahrungspunkte, Schätze und wichtigen Informationen tatsächlich notiert haben. Manche Gruppen übertragen einem Spieler die Aufgabe, über die Schätze Buch zu führen, während ein anderer die Namen der NSC und ihr Aussehen aufschreibt und ein dritter Abenteueransätze und Handlungsbögen im Auge behält. Die Spieler können sich dabei auch abwechseln, die Hauptsache ist aber, dass sie sich ihrer Verantwortung der Gruppe gegenüber bewusst sind, damit keine wertvollen Einzelheiten oder Ressourcen verlorengehen. Spieler machen sich oft auch noch eigene Notizen, manchmal sogar aus der Sicht ihrer Charaktere; derartig abweichende Blickwinkel können ein interessantes und lustiges Tagebuch der Kampagne ergeben. Zusätzliche Informationen wie Kartenzeichnungen, eine Liste getöteter Gegner, Ordner mit Gegenstandskarten und eine Auflistung der gemeinsamen Ausrüstung helfen den Spielern, ihren Fokus zu bewahren und erhöhen den Spaß.

Die Spieler sollten außerdem darauf achten, dass ihre Charakterbögen aktuell sind, indem sie sobald wie möglich Gegenstände aufschreiben oder wegstreichen, Langzeiteffekte beachten und Stufenaufstiege durchführen und dokumentieren. Entscheide daher im Vorfeld, wie du es mit einem Stufenaufstieg halten willst: dürfen die Spieler mitten in der Spielsitzung aufsteigen oder müssen sie bis zum Ende warten, müssen sie die Trefferpunkte vor einem Zeugen auswürfeln, etc.? Die Spieler sollten zu einer Spielsitzung immer mit einem aktuellen Charakterbogen erscheinen, da sonst wertvolle Zeit verbraucht wird.



Rückmeldungen

Rückmeldungen sind sehr wichtig für Spielrunden. Enthusiastische Spieler veranlassen den SL, weiterhin spannende Abenteuer zu entwickeln und machen die anstrengende Aufgabe der Spielleitung der Mühe wert, während Kommentare des SL zu Rollenspiel, Strategie oder Teamwork den Spielern neue Einsichten vermitteln und die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe verbessern können. Ein SL oder Spieler, der sich positiv über andere äußert, veranlasst die anderen, es ihm nachzutun, und wird auch ernst genommen, wenn er einmal Kritik übt. Konstruktive Kritik ist ebenso wichtig wie Lob, sollte aber sorgsam eingesetzt werden. Wenn möglich, sprich Derartiges unter vier Augen an. Es ist oft auch einfacher, wenn du Kritik als Frage um Unterstützung tarnst. Wenn beispielsweise ein Spieler ständig über das mangelnde Regelwissen eines anderen Spielers brummelt, bitte ihn, als Mentor des anderen zu fungieren. Oder falls ein SC ständig die Handlung stört, weil er sein eigenes Ding durchziehen will, dann frage ihn, ob er dir helfen mag, die Gruppe zusammenzuhalten. Viele Spieler verstehen, wie schwierig es ist, ein Spiel zu leiten, und könnten anders spielen, wenn sie selbst Verantwortung für das Spiel übernehmen.

Kreatives Handeln zwischen den Spielsitzungen

Nur weil die Sitzung zu Ende ist, heißt das nicht, dass das Spiel einen Spieler nicht nach Hause verfolgen könnte. Viele Spieler leisten zwischen den Sitzungen ihren bedeutendsten Beitrag für das Spiel. Manche führen ein Tagebuch aus der Sicht ihrer Charaktere, andere zeichnen Szenen der Kampagne. Das kann in Form von Notizen, einem richtigen Tagebuch oder Einträgen in einem Online-Journal oder Forum erfolgen und alles Mögliche umfassen, von Briefen an andere Charaktere, über Berichte an Auftraggeber oder Organisationen und wissenschaftlichen Aufsätzen bis zu einem Bardenepos. Indem sie diese Aufzeichnungen den anderen Spielern oder vielleicht sogar der ganzen Spielergemeinschaft zugänglich machen, können auch andere an den Abenteuern der Gruppe teilnehmen.

Auch wenn ein Tagebuch zu führen die übliche kreative Aktivität von Spielern zwischen Spielsitzungen darstellt, sollte kein SL die Vorstellungskraft seiner Spieler unterschätzen. Künstlerisch veranlagte Spieler können Zeichnungen ihrer Charaktere und der Feinde, sowie ihrer Abenteuer anfertigen, während handwerklich begabte Spieler dem SL bei Karten oder Modellen wichtiger Gegenstände helfen könnten oder vielleicht Kostüme anfertigen. Falls du Spieler hast, die sich mit derartigen Gedanken tragen, übertrage ihnen die kreativeren Aspekte, für die du selbst keine Zeit hast, wie das Bemalen von Miniaturen, das Zeichnen von Karten oder die Zusammenstellung eines Soundtracks für das Spiel.

Nicht nur Künstler und Schreiber sind wertvolle Hilfen eines SL. Wenn du einen Spieler hast, der sich gut mit den Regeln auskennt oder vielleicht selbst Spiele leitet, dann nutze ihn als Ressource, um Vorschläge zu beurteilen, welches sonstige Quellenmaterial benutzt werden könnte, oder um dich in Fragen der Spielbalance zu beraten. Ebenso kann er den anderen Spielern bei verwirrenden Aspekten des Spieles mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Neue Spieler

Selbst Gruppen, die schon seit Jahren zusammenspielen, benötigen zuweilen neue Spieler. Es stellt eine ziemliche Herausforderung dar, völlige Neulinge einzuweisen, wenn man keine erfahrenen Spieler finden kann, es kann sich aber auch als sehr lohnend erweisen. Wenn ein Spieler nie zuvor ein Rollenspiel gespielt hat und daher keine Erfahrungswerte besitzt, kann es besonders schwierig werden. Falls du selbst einmal nach neuen Spielern suchen, oder einem Freund oder jemand anderem, der Interesse geäußert hat, das Spiel erklären möchtest, dann beachte das Folgende:

Neue Spieler treffen: Neue Spieler kommen oft aus dem weiteren Freundeskreis deiner Gruppe, in dem die Interessen potenzieller Neuzugänge bereits bekannt sind und auch eingeschätzt werden kann, inwiefern sie mit der Gruppe kompatibel sind. Außerhalb des Freundeskreises kannst du neue Spieler in Spieleläden oder auf Spielconventions, sowie bei Demo-Runden finden. Viele einschlägige Webseiten haben ein Schwarzes Brett, über welches Spielrunden zueinanderfinden können, aber du kannst Ähnliches auch auf dem Campus, in Bibliotheken oder sogar in Kneipen finden. Natürlich solltest du immer bedenken, dass auch wenn du auf diese Weise eine fantastische Gruppe zusammenstellen kannst, es immer gefährlich sein kann, mit Fremden zusammenzutreffen. Triff dich mit Fremden an öffentlichen Orten, z.B. im Spieleladen, in der Einkaufspassage oder in der Kneipe, lass andere wissen, wo du bist, sag ihnen auch, mit wem du dich triffst, und geh niemals alleine.

Spieler einführen: So deine Gruppe jemanden zum ersten Mal mit Rollenspiel bekannt machen möchte, ist es ein guter Anfang, denjenigen zu einer Spielsitzung einzuladen. Was der Neuzugang während der ersten Sitzung macht, bleibt ihm überlassen. Wenn er lieber erst mal zusieht und Fragen stellt, sollte er das machen. Oder er kann einen Nebencharakter übernehmen, falls er lieber durch Übung lernt, z.B. einen verbündeten NSC, einen Vertrauten oder einen Tiergefährten, mit dem er den SC zur Seite stehen kann. Alternativ könnte der SL ihm die Kontrolle über ein Monster anvertrauen, um ihm die Grundlagen beizubringen. Natürlich gibt es kaum einen besseren Weg, als mit einem neuen Charakter zu beginnen, der zusammen mit dem SL erschaffen wurde. Wenn die erste Sitzung gut verläuft und der neue Spieler den Wunsch hat, mehr zu erfahren, könnte man ihn nun offiziell einladen, der Gruppe beizutreten.

Neuen Spielern die Regeln beibringen: Für einen Neuling stellt das Erlernen der Regeln die wohl größte Herausforderung dar, vor allem wenn der Rest der Gruppe mit Spielbegriffen um sich wirft, als hätten sie eine zweite Muttersprache. Erfahrene Spieler können sehr dabei helfen, den Lernprozess einfacher zu gestalten. Am wichtigsten ist zunächst, dass der neue Spieler sich willkommen fühlt. Als SL hast du meist alle Hände voll zu tun, sodass es hilfreich ist, einen willigen, erfahrenen Spieler zu bitten, dem Neuling zur Seite zu stehen, ihm die Spielbegriffe zu erklären und Handlungsmöglichkeiten vorzuschlagen. Auch ist es sehr wichtig, den neuen Spieler zu ermutigen und ihn dazu aufzufordern, sich an den Entscheidungen der Gruppe zu beteiligen. Für einen Neuling ist es oft nicht einfach, sich in eine aufeinander eingespielte Gruppe einzufügen. Vergiss nicht, dass es unwichtig ist, ob der Neuzugang von Anfang an alle Regeln und Optionen kennt. Neue Spieler sollten die Grundlagen kennen, alles Weitere kann im Spiel erfolgen. Die anderen Spieler sollten sich etwas zurückhalten, da es verwirrend ist, wenn von mehreren Seiten unterschiedliche Vorschläge auf einen einhageln. Wenn du dem Neuling eine Übersicht mit den üblichen Begriffen und Regeln gibst, hilft ihm dies auch beim Erlernen des Spieles. Außerdem solltest auch du dich ab und an zurückhalten, damit er zeigen kann, was er gelernt hat, egal wie hilfreich Rat und Unterstützung meist sind. Mit jeder weiteren Sitzung benötigt er weniger Hilfe und wird bald wie ein Veteran spielen.

Eine Übersicht über die Grundregeln befindet sich hinten in diesem Buch, du kannst sie kopieren und neuen Spielern aushändigen, um ihnen zu helfen, die Spielregeln und -terminologie zu erlernen.

Ein Spiel für Anfänger: Solltest du mehrere neue Spieler suchen oder bereits mehrere Leute kennen, die am Rollenspiel Interesse geäußert haben, willst aber deine laufende Kampagne nicht damit ausbremsen, dass du neuen Spieler die Regeln und den Hintergrund erklären musst, solltest du in Erwägung ziehen, für diese Spieler eine eigene Runde zu beginnen. Hier beginnen alle Spieler am selben Punkt und mit etwa ähnlichen Regelkenntnissen.

Neue Spieler müssen nicht sofort die Regeln des Pathfinder Rollenspiels und die Einzelheiten einer langlebigen Kampagne erlernen, da das Spiel meist mit einer neuen Handlung beginnt. Ebenso fühlen sie sich auch nicht den anderen, erfahreneren Spielern unterlegen oder wie das fünfte Rad am Wagen. In einem Spiel für Anfänger können die Spieler sich langsam mit den Regeln vertraut machen, Fragen stellen und aus den Fragen der anderen lernen. SL, die eine Anfängerrunde beginnen, sollten sich überlegen, ob sie diese für jeden Bewerber oder nur für eine ausgewählte Gruppe von Freunden öffnen. Meistens ist es am einfachsten, ein paar potenziell interessierte Spieler einzuladen, andererseits heißen viele Spieleläden und Conventions SL willkommen, die neuen Rollenspielern das Spiel beibringen wollen. Wie auch bei anderen neuen Spielen und Themen sollte der SL mit Anfängern Geduld haben, ihren Fragen die nötige Aufmerksamkeit schenken und sicherstellen, dass alle wissen, was gerade geschieht. Nicht jede Regel oder Option muss von Anfang an präsent sein; stelle sicher, dass alle mit den Grundregeln klarkommen, und führe dann nach und nach neue Elemente ein, ohne irgendjemanden zu überlasten – schließlich ist es ein Spiel. Indem du alles vorführst, die Kämpfe einfach hältst und Fragen jederzeit zulässt, sorgst du nicht nur für ein interessantes Abenteuer, sondern vergrößerst auch die Zahl verfügbarer potenzieller Spieler.

Das Wesen einer Gruppe

Sobald du deine Spieler beisammen hast, ihr euch auf die verschiedenen Elemente des Spieles geeinigt und die Charaktere erschaffen habt, ist die Zeit für Abenteuer gekommen! Die Bedeutung der Spieler schwindet nicht, wenn der SL seine Erzählung beginnt. Die Art und Weise, wie die Spieler zusammenarbeiten, die Charaktere voneinander profitieren und die Gruppe insgesamt funktioniert, entscheidet nicht nur über Erfolg oder Niederlage im Abenteuer, sondern auch über das Schicksal der Spielrunde selbst. Dieser Abschnitt behandelt Fragen, die SL und ihre Spieler bedenken sollten, um die Qualität ihrer Gruppen zu verbessern und den Ablauf des Spieles leichter zu machen, sodass mehr Zeit für das Rollenspiel verbleibt und weniger gestritten wird. Indem du die üblichen Probleme und Stolpersteine im Auge behältst, kannst du frühzeitig Entwicklungen entgegenwirken, die ansonsten Probleme, Frustration und verlorene Zeit bedeuten würden.

Eine Gruppe versammeln

Zwischen dem Erschaffen der Charaktere und ihrem ersten Abenteuer liegt ein wichtiger Schritt: die Versammlung der Abenteurergruppe. Sofern deine Spieler sich nicht bereits darüber unterhalten haben, was ihre SC miteinander verbinden könnte, könntest du dich einer Ansammlung von Individuen gegenübersehen, die keine Gemeinsamkeiten besitzen und auf den ersten Blick nicht imstande zu sein scheinen, auf gemeinsame Ziele hinzuarbeiten. Das kann dich vor einige Probleme stellen und erfordert auf alle Fälle schnelle und clevere Improvisation. Erfahrene Spieler kommen dir da oft entgegen, indem sie Vorschläge für gemeinsame Interessen liefern. Je sinnvoller deine Lösung ist, desto besser wird deine Erzählung. Um deiner Gruppe bei der ersten manchmal seltsamen Begegnung ihrer SC zu helfen, gibt es einige Möglichkeiten, wie du eine Gruppe von Fremden in eine verschworene Abenteurergruppe verwandeln kannst.

Gemeinsame Vergangenheit

Am leichtesten kannst du mit dem ersten Zusammentreffen der Charaktere umgehen, wenn es im Spiel bereits ihre hundertste Zusammenkunft ist. Wenn die Spieler Charaktere erschaffen, die sich schon lange kennen, bleibt es dir erspart, sie erst umständlich miteinander in Verbindung zu bringen. Die Charaktere könnten Kindheitsfreunde, Schüler desselben Lehrmeisters oder Verwandte sein, die bereits viele Dinge zusammen erlebt haben, ehe das Abenteuer überhaupt begonnen hat. Indem du mit der Gruppe einen verbindenden Faktor ausarbeitest, fällt es auch leichter zu erklären, weshalb die SC zur selben Zeit am selben Ort sind. Nur weil sie einander kennen, müssen die SC noch keine Freunde sein. Auch flüchtige Bekanntschaften, Gleichgesinnte oder sogar alte Rivalen könnten durch die Umstände zusammengeführt werden.

Wenn es zu unglaubwürdig erscheint, dass jeder Charakter in der Gruppe jeden anderen kennt, wenn ein gemeinsamer Hintergrund unlogisch erscheint oder man sich auf keinen einigen kann, kann es dennoch helfen, wenn sich wenigstens zwei oder drei SC untereinander kennen. Ob sich zwei Gruppen von SC zu einer zusammentun oder eine größere Gruppe einen Außenseiter trifft: Beides verringert die Zahl der Faktoren, mit denen der SL ringen muss, um die SC zusammenzuführen.

Eine gemeinsame Vergangenheit kann auch jenseits der ersten Stufe gute Dienste leisten – nur weil ein SC eine alte Bekanntschaft nie erwähnt hat, bedeutet das nicht, dass es sie nicht gibt, und mehr als ein Ersatzcharakter hat sich schon auf die Suche nach einem kürzlich verstorbenen Verwandten begeben und dessen Mission an der Stelle weiterverfolgt, an der der letzte SC des Spielers gescheitert ist. Eine gemeinsame Vergangenheit ist auch eine exzellente Möglichkeit, Bösewichter mit einer Verbindung zu den SC einzuführen, wodurch das Abenteuer von der ersten Begegnung an zu einer persönlichen Vendetta wird.

Gemeinsame Ziele

Vielleicht taucht ein Charakter auf der Suche nach seiner vermissten Nichte am Eingang eines kürzlich entdeckten Gewölbes auf. Bald erscheint ein weiterer Charakter in Magierroben, der einen Kobold verfolgt, welcher die Forschungsnotizen seines Lehrmeisters gestohlen hat. Beide müssen dasselbe Gewölbe erforschen, folglich können sie auch zusammenarbeiten. Hier sind es die Ziele der SC, nicht ihre Vergangenheit, welche sie zusammenführen. Derartiges kann passieren, aber ebenso kann es recht schnell unglaubwürdig werden, wenn ein Haufen Abenteurer zufällig gleichzeitig am selben Ort eintrifft. Zufällig auf einen anderen Charakter oder eine Gruppe zu treffen, die dasselbe Ziel hat, kann völlig normal wirken, wenn man es richtig anfängt. Im Gegensatz zur gemeinsamen Vergangenheit müssen die SC hier mit der Zeit erst lernen, einander zu vertrauen. Dies bietet viele Gelegenheiten zum Rollenspiel, da sich die Charaktere erst nach und nach kennenlernen und so Freundschaften und Rivalitäten aufbauen.

Mittendrin

Wenige Dinge setzen die Mitglieder einer neuen Spielrunde mehr unter Strom, als sich zum ersten Abenteuer an den Tisch zu setzen und sofort zu hören „Würfelt mal Initiative!“ Ein Roman beginnt meist nicht mit dem langweiligsten Teil der Handlung und dein Abenteuer sollte das auch nicht tun. Wenn du damit beginnst, dass die Gruppe mit ihrer Karawane mitten in einen Hinterhalt geraten ist, dabei ist, ein Feuer in ihrer Herberge zu löschen, in einem Kerker eingesperrt ist oder Schreie aus dem nächsten Raum hört, bist du sofort mitten im Abenteuer. Die Charaktere können sich bereits kennen, aber es ist ihre Reaktion auf die Ereignisse, die sie zusammenbringt, sodass der SL einen Ansatzpunkt hat, auf dem er aufbauen kann.

So spannend dies auch klingt, es beinhaltet das Risiko, dass die SC der Kontrolle ihrer Spieler entzogen werden, da du vorangehenden Handlungen der SC bestimmst. Und daher kann es für einen Spieler frustrierend sein, wenn er der Ansicht ist, dass sein Charakter nie in so eine Lage gekommen wäre oder niemals so handeln würde. Deshalb ist es oft hilfreich für den SL, die Ausgangslage mit den Spielern zu besprechen, indem er jeden von ihnen fragt, warum sein SC an einem bestimmten

Ort sein könnte und was er von bestimmten Geschehnissen halten würde. Die Spieler brauchen nicht zu wissen, was der SL plant und wie er es durchführen will, aber sie wissen, dass ihre Charaktere vor Ort sind, wenn die Dinge ins Rollen kommen.

Ein Sprung nach vorn

Es funktioniert am einfachsten, wenn man auf die gegenseitige Vorstellung verzichtet und sogleich mit dem Abenteuer beginnt. Lass die Spieler entscheiden, wie sich ihre Charaktere getroffen haben, welche Verbindungen oder Rivalitäten bestehen und welche Ziele sie haben, und umgehe so den Einführungsprozess. Auch wenn dies bedeutet, dass Nuancen der Motivation der SC wahrscheinlich übergangen werden und man kein einprägendes erstes Treffen durchspielt, kannst du sogleich mit der ersten Begegnung beginnen. Das klappt am besten bei Abenteuern, die sich ohnehin nur über eine Spielsitzung erstrecken sollen und bei denen Besonderheiten der Charakterisierung und der Motivation nachrangig zum Spielspaß sind, kann aber auch dann von Nutzen sein, wenn die Spieler eine ausführliche Hintergrundgeschichte für die ganze Gruppe erstellen wollen.

Die Gruppenzusammensetzung

Solange jeder Spieler sich beteiligt und Spaß hat, gibt es keine richtige und keine falsche Zahl an Spielern in einer Spielrunde. Dennoch kommen Zeiten, in denen die Zahl der Spieler und die Entscheidungen die sie treffen, Auswirkungen auf das Spiel haben und möglicherweise den Spaß aller beteiligten kompromittieren können.

Die Gruppe trennen

„Bloß nicht die Gruppe teilen“ ist praktisch ein Mantra des Rollenspiels. Aber manchmal machen es die Spieler dennoch oder werden gezwungen, sich aufzuteilen durch eine plötzliche Lawine, einen schiefgegangenen *Teleportieren*-Zauber oder die Chance, sich in einer halblinggroßen Kiste in den Palast zu schleichen. Wenn du feststellst, dass du plötzlich mehrere Gruppen leitest, solltest du dich erinnern, weshalb du am Tisch sitzt – um deinen Freunden eine spannende Herausforderung zu bieten, nicht um mit aller Gewalt Realismus zu erzwingen. Es ist nicht das Ende der Welt, wenn du für Ereignisse sorgst, die die Gruppe eher früher als später wieder zusammenführen, auch wenn du die Illusion des Spieles aufrechterhalten willst. Wäre es denn so schlimm, wenn die von der Lawine blockierte Straße schnell wieder freigegraben wird oder beim Lieferanteneingang des Palastes Kisten in verschiedenen Größen stehen?!

In solchen Situationen muss ein SL oft den Verlauf der Handlung anpassen, um alles auszugleichen und das Spiel logisch und den Spaß zu erhalten. Dann hast du mehrere verschiedene Taktiken zur Wahl:

Gleichzeitige Darstellung: Manche SL haben keine Probleme damit, sich mit zwei kleinen Gruppen gleichzeitig zu befassen. Wenn du damit klarkommst, kannst du versuchen, normal weiterzuleiten, indem du zur jeweils anderen Gruppe hinüberblendest, während die aktuelle Gruppe plant und überlegt. Besonders gut funktioniert das bei Kämpfen, die sich über zwei verschiedene Räume erstrecken, oder auch zwei verschiedenen Kämpfen; wenn du beide Gruppen in derselben Initiative-Reihenfolge abhandelst, stellst du sicher, dass sich niemand über längere Zeit ausgeschlossen fühlt. Dennoch ist dies der wohl schwierigste Ansatz, um mit einer aufgeteilten Gruppe umzugehen.

Szenenschnitte: Es ist völlig normal, zwischen zwei Gruppen hin- und herzuschalten, wodurch eine eigene Dramaturgie entsteht. Entscheide dich, wann diese „Schnitte“ geschehen sollen, auf der Grundlage deines Bauchgefühls für Tempo. Du solltest allerdings nicht rundenweise zwischen Team A und Team B herumspringen – dadurch verlieren die meisten den Anschluss und das Spiel kriecht nur noch vor sich hin. Auch solltest du eine Begegnung bei Team A nicht komplett beenden, weil dann Team B auch genau so gut in die Küche gehen und Pizza essen könnte. Lege diese Schnitte passend zu den großen Momenten – die Späher entdecken etwas Interessantes, der Oger wird besiegt oder andere interessante Wendepunkte.

Beschäftige deine Spieler: Wenn die eine Gruppe viel macht, während die andere wartet, dann lass die weniger beschäftigten Spieler für dich arbeiten – sie können Monster oder andere NSC kontrollieren. Es ist nicht das Ende der Welt, wenn ein Spieler die Spielwerte sieht, außerdem sind viele Spieler begeistert, wenn sie sich zur Abwechslung einmal mit ihren Freunden messen können.

Zusatzhandlung: Falls die Trennung über einen längeren Zeitraum andauert, könnte die Spielrunde eine Spielsitzung außer der Reihe für die relevanten Charaktere ansetzen. Aber auch wenn eine Sitzung, die nur bestimmte Charaktere umfasst, einer Kampagne helfen kann – z.B. wenn mehrere Spieler im Vorfeld wissen, dass sie nicht kommen können oder eine Teilgruppe auf eine Nebenqueste ausziehen will –, kann es passieren, dass manche Spieler sich außenvor gelassen fühlen. Dann ist eine kreativere Lösung erforderlich. Die Spieler, deren Charaktere nicht erforderlich sind, könnten Übergangscharaktere erschaffen, die sich gerade mit ihren Begleitern bekannt gemacht haben, oder wichtige NSC darstellen – so können sie die anderen SC auf deren Nebenabenteuer begleiten und mit ihren Hauptcharakteren die Kontinuität der Handlung aufrechterhalten. Auf diese Weise können alle Spieler an einem Abenteuer teilnehmen und die ganze Gruppe ist bei allen Ereignissen der Handlung dabei.

Einmannshow: Wenn ein einzelner Charakter sich entscheidet, sich von der Gruppe abzusetzen, sollte der SL sich immer noch bemühen, den Spielspaß für den Spieler aufrechtzuerhalten, andererseits sich aber nicht gezwungen fühlen, die Spielzeit gleichmäßig zwischen der Hauptgruppe und der Einmanngruppe aufzuteilen. Ein Spieler, der seinen Charakter aus der Haupthandlung nimmt, muss dafür auch den Preis bezahlen, indem er weniger Aufmerksamkeit durch den SL erfährt. Alternativ kannst du mit so einem Spieler eine Einzelsitzung abhalten oder seine Erlebnisse mit dem Austausch von E-Mails abhandeln, wenn dies dem Spieler hilft, die Ziele seines Charakters zu erfüllen, ohne dafür den Spielspaß des Rests der Gruppe zu opfern.

Schwimm mit dem Strom: Wenn die beiden Teilgruppen wieder zusammenfinden, dann lass es passieren, ohne dir den

Kopf darüber zu zerbrechen, dass für den einen Teil zehn, für den anderen nur fünf Minuten vergangen sind. Wahrscheinlich ist es das auch nicht wert, Erfahrungspunkte unterschiedlich zu vergeben – die wenigsten Leute kümmern sich darum, ob sie 150 EP mehr als die anderen bekommen würden, und derartige Unterscheidungen sorgen eher für Unstimmigkeiten, als sie zu vermeiden.

Sich an Beschränkungen anpassen

Die Spieler haben noch vor Spielbeginn die Möglichkeit, mit dem SL die Charaktere zu erschaffen, die sie spielen wollen und die am besten zum Spiel passen. Zuweilen entstehen durch die Gruppenzusammensetzung Schwachpunkte, die ein Eingreifen erfordern. Es gibt einige Optionen, wie du damit umgehen kannst.

Charakteranpassung: Manchmal können die Spieler das Problem bereits für dich lösen, indem sie ihre Ausrüstungswahl ändern, die Gruppentaktiken überdenken oder Stufen in bestimmten Klassen nehmen, die fehlende Fähigkeitsgebiete abdecken. Während dies den Vorteil hat, dass die Gruppe selbst bestimmt, wie ausschlaggebend ihre Schwachpunkte sein sollen, ist Ausrüstung immer noch teuer und es dauert seine Zeit, die zum Stufenaufstieg nötige Erfahrung zu sammeln, sodass einige Spielsitzungen verstreichen können, ehe die Planung im Spiel Wirkung zeigt.

Gefolgsleute: Das Talent Anführen gibt einem SC die Möglichkeit, Gefolgsleute zu rekrutieren, die sich von seiner Persönlichkeit und seinem Ruhm angezogen fühlen. Nur weil ein Charakter ein Magier ist, bedeutet dies nicht, dass sich ihm nur Magiewirker anschließen wollen – mittels anderer Gefolgsleute besteht die Möglichkeit, die eigenen Schwachstellen mithilfe völlig anderer Fähigkeiten auszugleichen. In dieser Lage arbeite mit den Spielern daran, NSC zu erschaffen, die zugleich wertvoll für die Gruppe und interessant und plausibel für die laufende Handlung sind.

Ehe jemand dieses Talent wählt, solltet ihr jedoch abklären, wie Gefolgsleute im Spiel geführt werden und wie sie funktionieren. Sind Gefolgsleute unabhängige NSC, die von dir als SL kontrolliert werden, oder sind sie Anhängsel des Spielers, der sie anheuert? Die meisten SL bevorzugen es, dem Spieler die taktischen und mechanischen Aspekte zu überlassen, während sie selbst sich um die Persönlichkeit, Loyalitäten und Verhaltensweisen des NSC kümmern. Dies kann für Spaß und lohnendes Spiel zwischen dem Spieler und dem SL sorgen, du darfst aber nicht übersehen, dass ein Spieler, der seine eigene Kleingruppe anführt, ein Risiko darstellt, dass die anderen Spieler sich weniger beteiligen können. Je mehr Gefolgsleute und Anhänger ein SL kontrollieren muss, umso wahrscheinlicher wird es, dass die bloße Menge die Kampagne ausbremsen und verkomplizieren wird. Ehe ein Spieler das Talent Anführen also nimmt, musst du sicherstellen, dass ihr euch darüber einig seid, wie es funktioniert und wie man verhindern kann, dass ein Haufen Anhänger zu einer Belastung wird.

Mietlinge: In vielen Fantasyhintergründen ist es völlig nachvollziehbar, dass eine Gruppe Abenteurer Träger, Führer, Söldner oder sogar andere Abenteurer anheuert, um alle möglichen Bedürfnisse zu erfüllen. Auf Seite 159 des *Pathfinder Grundregelwerkes* findest du eine knappe Kostenübersicht. Diese Preise kannst du auch für die Löhne anderer Mietlinge verwenden, egal ob für Gelehrte oder für Schwertkämpfer.

Zweitcharaktere

Auch wenn die meisten Gruppen am Grundsatz „ein Spieler – ein Charakter“ festhalten, gibt es keine Regel, die Spieler daran hindern würde, mehrere Charaktere zu spielen, wenn dies für dich in Ordnung ist. Wie bereits erwähnt, stellt das Talent Anführen die offenkundigste Wahl dar, was allerdings dazu führen könnte, dass ein einzelner Spieler über eine kleine Armee verfügt. Doch gibt es keine Regel, die verhindert, dass ein Spieler zwei Charaktere voneinander unabhängig führen kann. Die ist bei Gruppen nützlich, die sonst deutlich zu erkennende Lücken in ihren Fertigkeiten und Fähigkeiten aufweisen. Im Extremfall könnte auch ein in einem Solospiel der Spieler eine ganze Gruppe führen.

Zum Umgang mit Schätzen

Während eines Abenteuers können die Helden Schätze finden und Belohnungen erlangen. Während die Form und Art dieser Belohnungen sich voneinander stark unterscheiden kann (siehe Kapitel 5), kann die Art und Weise, wie die SC mit ihnen verfahren, einige Fragen aufwerfen, darunter in erster Linie, wie sie die Schätze fair untereinander aufteilen. Gruppen sollten die Frage der Aufteilung frühzeitig klären, um Spannung in der Mitte der Handlung zu vermeiden. Ebenso sollte der SL nach Anzeichen für wachsenden Unmut Ausschau halten und seinen Rat bei Bedarf anbieten. Hier ein paar Möglichkeiten:

Bedarfsorientiert: Münzen, die man erbeutet oder durch den Verkauf von Juwelen, Kunstgegenständen oder anderen leicht zu Geld zu machenden Gegenständen erwirbt, kann man leicht unter den SC aufteilen, sodass jeder seinen fairen Anteil erhält, doch mit magischen Gegenständen und einzigartigen Schätzen ist dies oft nicht so leicht möglich. Wenn die Gruppe einen Gegenstand findet, der einem einzelnen Charakter sehr hilfreich wäre, werden die meisten Gruppen ihm diesen Gegenstand zum Wohl aller überlassen. Wenn zwei SC denselben Gegenstand wollen, können sie auf der Basis entscheiden, wer den größeren Nutzen hätte. Sollte dies unklar oder bei beiden gleich ausgeprägt sein, können die Spieler die Frage auf jede ihnen beliebige Weise klären; sie können auswürfeln, wer den Gegenstand erhält, sie können ihn miteinander teilen oder den anderen vielleicht sogar auszahlen. Die Hauptsache ist, dass das Spiel weitergeht. Für die Spieler ist das ein einfaches System, vorausgesetzt du lieferst nützliche Gegenstände für alle Gruppenmitglieder – was zuweilen die Glaubwürdigkeit arg dehnen kann.

Wertorientiert: Bei dieser umständlicheren Weise der Beuteverwertung sammeln die Charaktere alles ein und warten mit der Aufteilung, bis sie an einem sicheren Ort sind. Dann wird der Gesamtwert aller Gegenstände errechnet und die Charaktere nehmen reihum jeder einen Gegenstand vom Haufen, dessen Wert dann von seinem Anteil an der Beute abgezogen wird. Dieses System stellt sicher, dass Charaktere, die keine Gegenständen finden, die sie wollen, das Gold besitzen, um sich anderweitig

einzudecken, während die SC, die vom Schatzhaufen genommen haben, über entsprechend weniger Geld verfügen.

NSC-Anteile: Es wird selten darauf eingegangen, aber auch NSC haben ihre Motive. Erhalten Gefolgsleute einen Anteil von der Beute? Wie sieht das bei Mietlingen und Anhängern aus? Wie bei einem NSC, der die Gruppe begleitet? Oder einem Tiergefährten? Ehe die Beute aufgeteilt wird, sollten alle SC – und auch alle goldgierigen NSC – wissen, wo die Beute am Ende landet. Ganz nebenbei könnte sich so auch das Problem des Spielers mit zuvielen NSC-Begleitern lösen…

Der Tod eines Helden

Spielercharaktere sterben: Das ist unvermeidlich, ob nun in Form eines heldenhaften Opfers oder einfach nur durch Pech beim Würfeln. Wie die Gruppe – und der nun charakterlose Spieler – damit umgeht, kann eine Menge über die Spielrunde aussagen. Meistens werden alle Beteiligten darauf hinarbeiten, dass der Verstorbene so schnell wie möglich wieder in die Handlung zurückkommt. Sollten die Todesumstände dies aber verhindern, wäre es Zeit für einen neuen Charakter.

Wiederbelebung?

Nur weil ein Charakter gefallen ist und die Gruppe sich seine Wiederbelebung leisten könnte, muss das nicht heißen, dass der Spieler auch die Rückkehr seines Charakters befürwortet. Der Tod gibt vielen Spielern die perfekte Gelegenheit, den alten Charakter für einen neuen hinter sich zu lassen oder endlich eine Schwachstelle der Gruppe zu beseitigen. Der Spieler des Verstorbenen sollte daher immer ein Mitspracherecht besitzen, ob sein SC zurückgeholt wird oder nicht, da niemand von der Rückkehr eines unerwünschten Charakters profitiert.

Ebenso sollte Spielern mit toten Charakteren auch klar sein, dass ihre Begleiter nicht verpflichtet sind, sie wiederzubeleben, besonders wenn man dazu jeden Gegenstand der Gruppe und das sonstige Vermögen aufwenden müsste.

Das Spiel sollte nicht weniger Spaß machen und die Gruppe nicht schwer geschädigt werden, nur um das unglückliche Schicksal eines einzelnen Charakters umzukehren.

Rückkehr aus dem Grab

Manchmal stirbt der Lieblingscharakter der ganzen Gruppe und kann aus dem einen oder anderen Grund nicht wiederbelebt werden. Natürlich könnte der Spieler nun ein „II." hinter den Namen des SC schreiben und ihn Wert für Wert neu erschaffen, du solltest deine Spieler aber zu etwas mehr Kreativität ermutigen, wenn sie neue Charaktere erstellen.

Ein Spieler, der nach einem Wiedereinstiegspunkt in die Handlung nach dem Tod seines Charakters sucht, könnte sich die Hintergrundgeschichte des Verstorbenen ansehen. NSC, die mit der Gruppe reisen, oder andere auf der Handlung basierenden Gelegenheiten können die Grundlage für einen neuen SC sein. Der Spieler sollte am besten einen SC erschaffen, der sich erkennbar vom letzten unterscheidet, aber selbst wenn er dies nicht tut, liefern die meisten Hintergrundgeschichten Gründe für solche Ähnlichkeiten. Ein neuer SC mit seinen eigenen Motiven, zum Erreichen der Ziele der Gruppe beitragen zu wollen, passt gut zum Rest und könnte auch einen Grund besitzen, viel über die bisherige Handlung zu wissen.

Allerdings stellt es nicht die einzige Option dar, die anderen Charaktere beim Tod eines der ihren dazu zu zwingen, mit dem Verlust klarzukommen. Falls der SC absolut wichtig für das Spiel ist, oder das Einzige ist, was den dazugehörigen Spieler dazu bringen konnte, sich einzubringen, oder vielleicht infolge einer unfairen Formalie gestorben ist, könnte ein SL überlegen, ob es einen Weg gibt, ihn ins Leben zurückzuholen. Da offen die Regeln zu ignorieren einen Eindruck von Schwäche und Willkür erzeugen kann, könnte der SL sich eines besonderen göttlichen Gefallens bedienen, oder die Wiederbelebung sogar zum Ziel einer Abenteuerhandlung machen. Dies kann die Gruppe stärken und ihre Mitglieder dafür belohnen, dass sie sich aufeinander verlassen und füreinander aufopfern, und ihnen sogar neue Gründe liefern, um auf Abenteuer auszuziehen. Du solltest diese Taktik allerdings nur sparsam einsetzen, damit die Gruppe nicht die Furcht vor dem Tod verliert.



Die Gesinnung

Die Gesinnung gehört sicherlich zu den am meisten diskutierten Punkten im Rollenspiel. Bei ihr verschwimmt die Linie zwischen beschreibendem Element und Regelelement. Wie man damit umgeht, variiert sehr:

Bei manchem SL besteht die Beschreibung aus zwei Worten, während es für andere ein Netz aus Erlaubtem und Verbotenem darstellt. Es ist wichtig zu verstehen, wie dieses Netz funktioniert, denn es bestimmt, wie Spieler ihre Charaktere darstellen und wie der SL bestimmte Aspekte des Spieles einschätzt.

Die Gesinnung existiert in erster Linie, um die moralischen und ethischen Tendenzen eines SC oder NSC zu definieren und zusammenzufassen. Ihre Wurzeln finden sich in der Fantasyliteratur, die bereits viele Rollenspiele inspiriert hat. Viele Charaktere in diesen Erzählungen stehen ganz klar auf der Seite des Guten oder des Bösen, andere wiederum tänzeln auf der Grenze dazwischen und sind mal gut und dann wieder böse. Dazu kommt als weiterer trennender Faktor die persönliche Ansicht dieser Charaktere hinsichtlich Gesetz, Gerechtigkeit, Freiheit und Anarchie. So wie ein Charakter die Regeln der Gesellschaft ignoriert, um zu tun, was er für richtig hält, kann ein anderer große böse Taten vollbringen, indem er das Gesetz für seine eigenen Zwecke missbraucht. Die Gesinnungen werden auf Seite 166 des *Grundregelwerkes* zusammengefasst, allerdings sind die Interpretationsmöglichkeiten endlos und liegen schlussendlich bei dir als SL vom Standpunkt der Mechanismen aus und bei den Spielern, indem sie die Moralvorstellungen ihrer Charaktere definieren. Manche Spieler bevorzugen strikte Gesinnungen und eine Unterteilung in Schwarz und Weiß, während andere ein knallhartes „realistisches" Spiel bevorzugen, in dem Moral relativ ist und gut meinende „gute" Charaktere zu entsetzlichen Taten fähig sind.

Viele der Debatten über Gesinnungen entstehen, wenn das Gesinnungssystem die Rolle reiner Beschreibung verlässt und die Regeln des Spieles zu beeinflussen beginnt. In der wahren Welt gibt es niemanden, der völlig gut ist oder allen Gesetzen jederzeit perfekt folgt, in der Welt des Pathfinder Rollenspieles aber gibt es Wesen, die grundlegend gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch sind, sowie Magie, die von der Gesinnung eines Charakters abhängt. Da hier Spieleffekte mit einem schlussendlich subjektiven Bewertungssystem verknüpft sind, solltest du deinen Spielern deine Definition von Gesinnung frühzeitig erklären. Im Folgenden zeigen wir einige Wege auf, wie du in deinem Spiel mit Gesinnungen umgehen kannst oder wie du sie einsetzen kannst, um deinen Spielern bei der Entwicklung ihrer Charaktere zu helfen.

Vorherbestimmung

Am einfachsten kann man die Gesinnungen interpretieren, wenn man sie als neun Persönlichkeiten versteht. Wenn ein Charakter rechtschaffen gut ist, gehorcht er immer dem Gesetz und macht immer das „Richtige", während ein chaotisch böser Charakter das Gesetz meidet und böswillig handelt. Das ist ein System ohne Ausnahmen. Freier Wille und der Kontext einer Handlung bedeuten nichts, alles ist vorherbestimmt und jedes Wesen folgt einem festgelegten Schicksal. Spieler, die Gesinnungen als vorherbestimmt betrachten, könnten diese als Zwangsjacken betrachten; auf der anderen Seite wissen sie dafür immer, wie sie die Reaktionen ihrer Charaktere darstellen müssen. Das kann vielen neuen Spielern sowie jenen helfen, denen das Rollenspiel schwerfällt. Auch vereinfacht es die Antwort auf die meisten Fragen hinsichtlich der Gesinnung, indem nur Ja oder Nein infrage kommen. Allerdings sind Probleme vorherbestimmt, sobald unklare Moral und Ethik ins Spiel kommen. Einem Spieler könnte es sehr missfallen, wenn sein rechtschaffen guter Charakter den Gesetzen einer bösen Gesellschaft folgen muss. Ebenso könnte er Probleme damit haben, mit Leuten zusammenzuarbeiten, deren Gesinnung sich von der seinen unterscheidet.

Freier Wille

Viele Spieler konzentrieren sich bei der Charaktererschaffung mehr auf nachvollziehbare, besondere Persönlichkeiten als auf Gesinnungen. Diese Spieler überlegen sich die Hintergründe ihrer Helden, ihre Eigenschaften, Attribute und Ziele und wählen dann die Gesinnung, die am besten dazu passt. Die Gesinnung wird mehr zu einer Kategorie als einer Definition, welche das Tun der SC bestimmt. Solange der Spieler um die Bedeutung seiner Wahl für das Spielgeschehen weiß, verläuft alles reibungslos. Ein Spieler, der beispielsweise eine chaotisch neutrale Gesinnung wählt, muss verstehen, dass verschiedene Elemente der Spielwelt ihn nach seiner Wahl beurteilen werden, so wie bei jeder anderen Gesinnung auch. Manche Tempel könnten sich weigern, ihn zu heilen, weil die größte Bedrohung der Region durch chaotische Monster erwächst, so dass die erwählte Gesinnung Grund zu Verdächtigungen liefert. Diese Methode wird auch dann problematisch, wenn die Dinge zu allgemein gehalten werden. Indem man die Gesinnungen als breit gefächerte Kategorien interpretiert, könnten sie bedeutungslos werden, was es dir als SL nun wieder erschwert zu beurteilen, ob ein Charakter sich innerhalb der Schranken seiner Gesinnung bewegt oder außerhalb. Als Folge entstehen dann auch Schwierigkeiten mit allen auf Gesinnungen bezogenen Spieleffekten.

Taten entscheiden

Man kann Gesinnungen auch als eine Reihe konzentrischer Kreise betrachten. Im zentralen Ring befinden sich die typischen Verhaltensweisen, die entsprechend der Gesinnungswahl akzeptabel sind. Darum befindet sich ein weiterer Ring mit der Grauzone – Handlungen, die unter bestimmten Bedingungen in Ordnung sind oder die gänzlich unklar sind. Und schließlich gibt es noch den verbotenen Bereich jener Handlungen, die ganz offenkundig gegen die Gesinnungswahl verstoßen. Beispiele für alle drei Kreise bietet die Gefangennahme von Gegnern: Die ehrenvolle Aufgabe eines Gegners zu akzeptieren ist definitiv eine gute Handlung. Den Gefangenen dann zu foltern, um an Informationen zu gelangen, wäre für einen guten Charakter im verbotenen Bereich. Aber wie sieht es mit der Androhung von Folter aus, die der Charakter niemals durchzuführen gedenkt? Das dürfte dann in den mittleren Kreis fallen. Wenn sie diesen Ansatz wählen, müssen die Spieler die Gesinnung ihrer SC im Gedächtnis behalten und entsprechend handeln. Obwohl ihnen vorgeschlagen wird, wie ihre Charaktere sich in bestimmten

Situationen verhalten könnten, könnten Diskussionen aufkommen, wenn unterschiedliche Ansichten bestehen, welche Handlungen in Ordnung sind und welche nicht. Ferner könnte sich die Grauzone derselben Gesinnung für einzelne SC unterschiedlich definieren, z.B. wenn es um einen Paladin geht. Daher sollte der SL mit den Spielern festlegen, wo die Grenze im Verhalten liegt, jenseits derer die SC mit Folgen rechnen müssen, wenn sie diese überschreiten.

Gesinnungswechsel

Obwohl die Gesinnung meistens eine statische Eigenschaft des Charakters ist, gibt es Optionen und Effekte, welche Veränderungen bewirken können. Auch könnten die Spieler selbst einen Gesinnungswechsel aus verschiedenen Gründen anstreben:

Freiwillig: Die Spieler könnten die Bedeutung einer bestimmten Gesinnung falsch verstanden haben. Oder sie wollen ihre Gesinnung aufgrund von Ereignissen in der Spielrunde wechseln oder sich für irgendein gesinnungsbezogenes Ziel qualifizieren. Wie das abläuft, sollten der jeweilige Spieler und der SL besprechen. Zuweilen lösen eine Queste, ein Trauma, Rehabilitation oder ein anderes Ereignis, welches das Leben verändert, einen Gesinnungswechsel aus. Die Spieler sollten sich ihrer Entscheidung sicher sein, da ein Gesinnungswechsel das Ergebnis außergewöhnlicher Anstrengungen und nicht eines plötzlichen Einfalles sein sollte. Ein SC mit einem ständigen Persönlichkeitswandel riskiert, dass er die Definition seines Charakters zerstört und wirkt, als wolle er die Regeln ausnutzen.

Unfreiwillig: Viele verschiedene Ereignisse können bei einem SC zu einem unfreiwilligen Gesinnungswechsel führen. Manche sind wahrlich unfreiwillig, wenn irgendeine Macht die Persönlichkeit des SC korrumpiert oder unterdrückt. Der SL sollte dann mit dem Spieler zusammenarbeiten, etwa indem er den unfreiwillig kompromittierten SC in der laufenden Handlung zu einem Gegner macht. Einem Spieler kann es viel Spaß machen, einmal gegen die Norm zu spielen und mit seinem SC gegen die anderen anzutreten, während die Nerven der anderen SC blankliegen.

Charaktere riskieren ferner einen Gesinnungswechsel, wenn sie fortwährend auf eine Weise handeln, die einer anderen als der von ihnen gewählten Gesinnung entspricht. Für viele Charaktere ist das meist folgenlos, doch für jene, die aus Regelgründen auf eine bestimmte Gesinnung festgelegt sind, kann dies bedeuten, dass der ganze Charakter neuentwickelt werden muss. Anstatt nun den Spieler anzuspringen und ihm einen Gesinnungswechsel aufzudrücken, sage ihm klar und deutlich, dass sein Tun einen Gesinnungswechsel zur Folge haben wird, wenn er nicht davon ablässt. Manchmal erscheint dies dann als die Stimme des Gewissens, so dass der Spieler von seinem Tun ablässt oder es zumindest nachvollziehbar vor sich selbst und dir im Rahmen seiner Wertvorstellungen rechtfertigt.

Böse Charaktere

Viele SL untersagen den Spielern die Erschaffung böser Charaktere, wie es ihr gutes Recht ist, wenn sie davon ausgehen, dass so ein Charakter das Spiel stören oder die Handlung aufhalten könnte.

Böse Charaktere sind aber mehr als eine Ausrede für beleidigendes Verhalten oder bösartige Anwandlungen. Statt dessen bieten sie den Spielern die Gelegenheit, ihren Charakter nach dem Vorbild der klassischen Antihelden aus den Legenden und der Fantasyliteratur spielen. Wie gute Charaktere haben auch böse SC Ziele und Wünsche und wissen um die Folgen ihrer Taten. Jene, die machen was immer sie wollen, ohne an den Rest der Gruppe zu denken, riskieren unerwünschte Folgen. Abenteurer, die regelmäßig ihre Begleiter bestehlen oder verraten, werden wahrscheinlich zurückgelassen oder getötet. Böse Charaktere, die mehr sind als bloße Psychopathen, können sich allerdings als wertvolle Gruppenmitglieder erweisen, sofern ihre Ziele denen der Gruppe entsprechen. Sprich mit deinen Spielern und frage sie, was ihre Charaktere böse macht, wo ihre Ziele liegen und die Zusammenarbeit mit den anderen SC diese Ziele fördern kann. Zugleich sollten sich die Spieler guter Charaktere überlegen, weshalb sie mit solchen Tunichtguten reisen; ob aus Verzweiflung, Verantwortungsgefühl, der Hoffnung, sie ändern zu können, oder anderen Gründen.



Interaktion zwischen Spielern

Zu den tollen Dingen am Rollenspiel gehört, dass es eine Vielzahl verschiedener Spieler zusammenführt, von denen jeder seine eigenen Bedürfnisse, Eigenschaften und seinen eigenen Spielstil an den Tisch mitbringt. Dieses Gebräu an Persönlichkeiten kann für wahrlich einprägsame Spielerfahrungen sorgen, da jeder Spieler seinen ganz eigenen Beitrag zum Spiel leistet. Wie ein Weltklassekoch muss auch ein SL sich um diese Zutaten kümmern – quasi, indem er hier einen Topf umrührt und dort etwas aufkochen lässt –, um eine Spielerfahrung zu schaffen, welche alle Spieler atemlos vor Vorfreude und Spannung auf die nächste Spielsitzung lässt. Es ist für einen SL wichtig, zu akzeptieren, dass alle diese verschiedenen Persönlichkeiten seine Kampagne verbessern. Manche Spielertypen sind komplizierter als andere, dennoch hat jeder seine eigene Rolle auf der großen Bühne der Kampagne. Indem du mit ihnen allen arbeitest, verbesserst du deine Fähigkeiten als SL.

Dieser Abschnitt behandelt vierzehn verschiedene archetypische Spielerpersönlichkeiten zusammen mit den Herausforderungen, die sie darstellen und den Vorlieben, die sie üblicherweise besitzen. Die Liste erfasst sicher nicht jeden Spielertyp, gibt dir aber einen Überblick, wie du die Stereotypen erkennen kannst, wenn sie sich im Spiel manifestieren, und wie du am besten mit ihnen umgehst. Sei nicht überrascht, falls ein Spieler mehrere der aufgeführten Eigenschaften durchblicken lässt; die Psychologie von Rollenspielern ist genauso komplex wie die anderer Menschen und wir alle sind zuweilen mal so und dann wieder anders. Es ist wichtig, deine Spieler nicht in Schubladen zu stecken, dennoch haben viele Leute Angewohnheiten, die es leichter machen, sie einer bestimmten Kategorie zuzuordnen. Dieser Abschnitt soll dir auch helfen, mit Spielertypen, die möglicherweise für Frust sorgen können, so zu interagieren, dass euch der Spaß erhalten bleibt und ihr alle etwas davon habt.

Jemanden mit einem Etikett zu versehen, kann schlecht sein, daher solltest du dies nicht leichtfertig tun und auch nicht darüber reden, wenn du dir nicht sicher sein kannst, dass der Spieler es gut aufnimmt und nicht als Beleidigung oder Ablehnung versteht. Du wirst feststellen, dass einige problemlos zu ihrem Typ stehen („Ich halte mich zu 100% an die Regeln und sonst nichts, das macht mich wohl zu einem Regelanwalt"), während andere ihr Verhalten völlig anders sehen oder sich für psychologisch zu komplex empfinden, um in irgendeine Kategorie zu passen („Ich bin keine Diva! Ich sorge nur dafür, dass das Spiel interessant bleibt!"). Nutze dein Urteilsvermögen also sehr sorgfältig, wenn du diese Archetypen mit der Gruppe diskutierst.

Die Rolle des SL besteht darin, sicherzustellen, dass alle Spieler Spaß haben, und nicht darin, sie zu zwingen, im Gänsemarsch zur nächsten Seite des Abenteuers zu gehen. Das Zitat des griechischen Stückeschreibers Aristophanes, welches diesen Abschnitt einleitet, bezieht sich auf die Herausforderungen, die auf dich warten, wenn du deine Gruppe zu ihrem nächsten Abenteuer führst. So wie eine Krabbe den Weg zum Meer findet, werden auch deine Spieler zu aufregenden Abenden voller epischer Questen und mutiger Taten aufbrechen. Als SL

Einem Krebs können wir nicht beibringen, gerade zu gehen.

Aristophanes

solltest du ihnen erlauben, im Zickzack von einer Begegnung zur nächsten zu gelangen. Lass sie so spielen, wie sie wollen, auch wenn ihr Weg dich überrascht oder dir im Vergleich zu dem, den du erwartet hast, als sehr ineffizient erscheint.

Die Motivation der Spieler ist etwas, das schwer zu handhaben sein kann. Um den Dingen zu einem reibungslosen Ablauf zu verhelfen, willst du möglicherweise auf die Wünsche deiner „Problemspieler" eingehen, was für dich zusätzlichen Arbeitsaufwand bedeuten kann, weil du mit Systemen für Wirtschaft und anderem aufwarten musst, oder in zusätzlichen Spielsitzungen dem Spieler das Gefühl vermitteln musst, dass auch er glänzen kann. Wenn möglich, geh auf deine Spieler ein und akzeptiere ihre Macken als das, was sie wahrscheinlich sind, als Enthusiasmus für das Spiel, das ihr alle liebt. Ihr könnt dadurch nur gewinnen.

Gefährliche Kombinationen: Wenn du die Zusammensetzung deiner Gruppe bestimmst, achte besonders auf möglicherweise explosive Kombinationen. Der SL fungiert als Schiedsrichter zwischen den Spielern, besonders wenn ihre Motivationen und Ziele einander widersprechender. Wenn du also Ärger am Horizont aufziehen siehst, versuche frühzeitig mit den Spielern zu klären, wie sie die Situation klären würden, bevor sie sich vielleicht in Rage geredet haben. Verschiedene der möglichen problematischen Kombinationen werden auf den folgenden Seiten genannt. Das gilt auch für Dinge, die du selbst ansprechen willst, oder Entwicklungen, die du befürchtest und mit deiner Gruppe besprechen willst, sodass sie auf ihr Verhalten achten und möglichen Streitereien aus dem Weg gehen können.

Kenne deine Gruppe: Ein Spielleiter zu sein und die Rolle des SL zu meistern sind unterschiedliche Dinge. Je erfahrener du bist und je besser du deine Spieler kennst, umso weniger benötigst du die Ratschläge auf den folgenden Seiten. Diese beziehen sich nicht auf die individuellen Macken und Vorlieben deiner Spieler oder deiner Gruppe, deshalb solltest du keine Hemmungen besitzen, Anpassungen und Veränderungen vorzunehmen, die dem Spiel helfen. Es ist deine Kampagnenwelt und du bist derjenige, der bestimmt, was funktioniert und was nicht. Vielleicht fällst du sogar selbst unter eine der genannten Kategorien, sodass der Umgang mit dem betroffenen Archetyp für dich kein Problem darstellt.

Respekt: Als SL kontrollierst du viele Aspekte des Spieles. Es gibt aber eine Sache, die du nicht kontrollierst und auch nicht versuchen solltest zu kontrollieren: die Spieler. Dein Spiel an ihren Geschmack anzupassen, sollte nicht manipulierend oder betrügerisch wirken. Im Idealfall haben alle am Tisch eine gute Zeit und als SL solltest du es daher deutlich machen, dass du nur eingreifst, um Konflikte zu vermeiden und das Spiel für alle zu verbessern. Auch die Spieler sollten dafür Verantwortung übernehmen; je mehr sie einander respektieren und verstehen, umso weniger benötigst du die Vorschläge.

Das Anhängsel

Was? Du suchst? Du möchtest dich verzehnfachen, verhundertfachen? Du suchst Anhänger? Suche Nullen!

Friedrich Nietzsche

Das Anhängsel ist mehr Ablenkung als Spielertyp. Es könnte der Freund, Lebensgefährte oder Ehemann einer deiner Spielerinnen sein, der jede Woche erscheint, um die Freizeit mit ihr zu verbringen. Vielleicht ist es ein alter Schulfreund eines Spielers, der in der Stadt ist. Vielleicht ist es sogar das Kind eines deiner Spieler. Ganz egal, welche Beziehung besteht, das Anhängsel wird schon per Definition durch das Spiel gelangweilt und lenkt die anderen Spieler ab.

Hier ein paar Tipps, wie du damit umgehen solltest:

Falls das Anhängsel noch nie ein Rollenspiel gespielt hat, aber Interesse zeigt, lass ihn zusehen oder überlasse ihm eine Nebenrolle, wie den Knappen, Vertrauten oder Gehilfen eines anderen Spielers oder einen anderen NSC. Wenn dies sein Interesse weiter fördert und es das Spiel teilweise erlernt, möchte es vielleicht einen eigenen Charakter erschaffen und zur Runde dazustoßen. Es bestehen gute Chancen, dass zumindest der Spieler, der es mit an den Tisch gebracht hat, davon begeistert ist.

Sollte das Anhängsel am Spiel nicht interessiert sein, auch wenn es eine Weile zugesehen hat, solltest du andere Aktivitäten für es suchen, damit es beschäftigt ist, während ihr spielt. Falls es im Nebenzimmer fernsehen oder ein Buch lesen kann, können sich wahrscheinlich alle besser auf das Spiel konzentrieren. Finde heraus, was es mag, und stelle ihm die Dinge zur Verfügung, mit denen es sich unterhalten kann. Letztendlich ist es Sache desjenigen, der das Anhängsel mitgebracht hat, dafür zu sorgen, dass es zufrieden ist und so wenig wie möglich stört. Daher solltest du auch keine Hemmungen haben, ihn unter vier Augen aufzufordern, seiner Pflicht nachzukommen.

Kinder, die zu jung zum Mitspielen sind, stellen die größte Herausforderung an Anhängseln dar, da sie Aufsicht und Aufmerksamkeit bedürfen. Außerdem muss der Spielraum kindersicher gestaltet sein. Höfliche Eltern fragen die Gruppe, ob ihre Kinder eine Ablenkung sind oder gar stören. Und falls allen klar ist, dass kleine Kinder am Spieltisch nicht willkommen sind, sollten die Eltern sich zu den Gelegenheiten, zu denen sie für die Spielsitzung keinen Babysitter finden können, entschuldigen und fernbleiben.

Sollte die Gruppe aber einverstanden sein, vor allem wenn mehrere ihre Kinder mitbringen, solltest du imstande sein, das Spiel trotz der Ablenkungen zu leiten. Wichtig ist, dass alle sich einig sind sind, da die Gegenwart von Kindern manche Spieler vom Tisch vertreiben kann. Gehe das Thema respektvoll an, aber höre alle Spieler an, ehe du festlegst, wie du verfahren willst.

Die Diva

Mein Leben ist ein hübsches Märchen, so reich und glücklich.

Hans Christian Andersen

Die Diva steht im Zentrum der Aufmerksamkeit. Sie ist der Fokus aller rollenspielerischen Interaktionen, die in der Kampagnenwelt geschehen. Jede Unterhaltung, jedes Zusammentreffen und jedes Ereignis ist für sie eine Gelegenheit zu glänzen, während der Rest der Gruppe darum kämpfen muss, überhaupt zu Wort zu kommen. Nichts ist ihr zu unbedeutend oder zu gering, wenn es darum geht, sich ins Rampenlicht zu drängen. Leider langweilt das die anderen Spieler meistens zu Tode.

Zwar ist es das Ziel jedes SL, einen Spieler für das Spiel zu begeistern und in die Handlung völlig eintauchen zu lassen, doch sollte dies nicht zulasten des Spielspaßes der anderen gehen. Die Diva kann wahrhaft glänzen, wenn sie an der Reihe ist oder eine Begegnung speziell auf ihren Charakter zugeschnitten wurde, doch wenn jemand anders an der Reihe ist, muss sie lernen, sich zurückzunehmen und ihm die Bühne zu überlassen.

In Kampfszenen sorgt die Initiativereihenfolge dafür, dass die Handlung fortschreitet, doch wenn ein Charakter alle Interaktionen mit NSC für sich in Anspruch nimmt, kannst du dem gut entgegenwirken, indem du Unterhaltungen in Blöcke von z.B. einer Minute unterteilst und in diesen Zeitabständen dann von einem Spieler zum nächsten wechselst, damit diese sich auch beteiligen können. Falls die Diva einen anderen Spieler unterbricht, erinnere sie daran, dass alle Unterhaltungen gleichzeitig geführt werden und sie gerade damit beschäftigt ist, mit einem anderen NSC zu sprechen. Sollte es nur einen NSC geben, und sollte die Diva diesen für sich allein beanspruchen, dann lass ihn sich einem anderen SC zuwenden oder die Diva fragen, ob sie ihn nicht ihren Freunden vorstellen kann. Und falls der versteckte Ansatz nicht funktioniert, musst du gegebenenfalls der Diva auch einmal knallhart sagen, dass sie bitte die anderen auch einmal an die Reihe kommen lassen solle. Eine Diva kann eine gute Anführerin der Gruppe sein, darf aber nicht die Entscheidungen der Gruppe dominieren. Falls die anderen Spieler ihr nur hinterherzulaufen scheinen, frage auch diese direkt, was ihre SC denken.

Die einzelgängerische Diva: Dies ist eine ziemlich gefährliche Verbindung, da die Diva das Rampenlicht ganz für sich allein haben will, während sie ihr eigenes Ding ohne die Gruppe durchzieht. Vielleicht setzt sie ihren Charme ein, damit der junge Prinz mit ihr im Mondlicht entlang der Kanäle spaziert, oder vielleicht entscheidet sie sich, gegen Verbrecher kämpfen zu wollen, während der Rest der Gruppe schläft. Was auch immer die Begründung ist, die Lösung ist immer dieselbe wie beim Einzelgänger: Trenne die Gruppe und erschaffe eine neue Handlung, die hinter den Kulissen stattfindet.

Begegnungen hinter den Kulissen können vor oder nach einer Spielsitzung besprochen werden, unter der Woche mittels E-Mail oder allgemein immer dann, wenn keine anderen Spieler warten, abgehandelt werden. Solange die Diva nichts Verrücktes oder Selbstmörderisches tut, gibt es keinen Grund, sie zu bestrafen, allerdings sollten die Solo-Eskapaden auch keine Schlüsselelemente der Handlung aufdecken oder dich vom Rest der Gruppe ablenken.

Der Einzelgänger

Wer große Dinge anstrebt,
sollte sie nicht allein anpacken.

Sprichwort der amerikanischen Ureinwohner

Der Einzelgänger kann einer der größten Störfaktoren an einem Spieltisch sein. Er kümmert sich kaum um den Rest der Gruppe und nutzt jede Gelegenheit, um alleine loszuziehen, egal welche Konsequenzen das für die anderen Spieler hat. Dies könnte geschehen, wenn die anderen Charaktere sich ausruhen und ihre Zauber einlernen müssen, während eines Kampfes, wenn er plötzlich einen dunklen Nebentunnel erforschen will oder jedes Mal, wenn seine Interessen von denen der Gruppe abweichen. Hier gibt es gleich zwei Punkte zu klären: Erstens, welche Ziele hat sich der Spieler für seinen Charakter gesetzt, die er meint, nicht mit der Gruppe zusammen erreichen zu können? Vielleicht fühlt er sich ja von dem Konzept seines Charakters eingezwängt und benötigt Hilfe, um seinen Platz in der Struktur der Gruppe zu finden. 'Und zweitens, ist die Rolle des Charakters in der Gruppendynamik lebenswichtig, damit die Helden die Hindernisse überwinden können? Denn wenn er dann die Gruppe verlässt, während die anderen ihn brauchen und auf ihn zählen, stellt das ein schwerwiegendes Problem dar, welches angesprochen werden muss.

Als SL könntest du mit dem Einzelgänger zwischen den Spielsitzungen am Erreichen seiner Ziele arbeiten. Kämpfe gegen die Versuchung an, deine Aufmerksamkeit während des Spiels zu teilen. Wenn du die Hälfte deiner Spielzeit für einen Einzelgänger aufwendest, nur weil er meint, sich absetzen zu müssen, ist dies gegenüber den anderen Spielern nicht fair. Kümmere dich außerhalb der regulären Spielsitzung um Nebenabenteuer einzelner Spieler, nicht wenn es die ganze Gruppe wertvolle Zeit kostet. Es könnte nämlich sein, dass dem Einzelgänger langweilig wird, wenn er an der Handlung nicht teilnehmen kann, eben weil sein SC sich abgesetzt hat, sodass er es nicht wieder macht.

Natürlich kannst du die Handlungen des Einzelgängers auch als Aufhänger für neue Handlungselemente nutzen: stolpert er über eine Gruppe Monster, die ihn dann bis zurück zur Gruppe verfolgen? Löst er eine Falle aus? Die Folgen müssen nicht augenblicklich auftreten – wenn er sich mitten in der Nacht davonschleichen will, kannst du das rasch abnicken und später zur Begründung verwenden, wem die Orks wohl zum Lager der Gruppe gefolgt sind. Dabei geht es aber nicht darum, den Einzelgänger zu bestrafen, sondern für so viel Spaß wie möglich für so viele Spieler wie möglich zu sorgen.

Selbstverständlich wird das Verhalten des Einzelgängers nicht nur dich irritieren. Wenn er ständig verschwindet, kann das Streitigkeiten innerhalb der Gruppe zur Folge haben. Andere Charaktere – und deren Spieler – könnten daran Anstoß nehmen und den Einzelgänger damit konfrontieren. Das birgt großes Potenzial für Rollenspiel, aber auch das Risiko, dass der Einzelgänger beleidigt reagiert. Stelle daher sicher, dass der Spieler weiß, dass sein Verhalten zwar nicht „falsch" ist, aber den Spaß der anderen stören kann, sowie dass du bemüht bist, dich um die Wünsche aller – auch seiner – zu kümmern.

Der Gegenspieler

Kein kluger Streiter
hält den Feind gering.

Johann Wolfgang von Goethe

Streitigkeiten innerhalb der Gruppe gehören zu den schlimmsten Arten von Unstimmigkeiten und der Gegenspieler, oder Antagonist, ist meistens mitten drin. Dieser Spieler hat sich entschlossen, einen Charakter zu erschaffen, der im Widerstreit mit einem oder mehreren Mitgliedern der Gruppe liegt. Vielleicht ist er ein Atheist im Streit mit dem Kleriker der Gruppe, vielleicht ist er ein Zwerg, der den Elfen in der Gruppe misstraut, ein Dieb, der von den anderen Gruppenmitgliedern stiehlt, oder der einzige böse Charakter in einer Gruppe guter SC. Aus welchem Grund auch immer, er hat sich selbst zum Blitzableiter gemacht.

Rivalität und freundschaftliche Kabbeleien können in einer Kampagne für Unterhaltung sorgen, offene Ablehnung sollte aber sofort angesprochen werden. Drei Schritte können dir dabei helfen, solch Situationen zu entschärfen:

1. Erkenne die Ursache: Die meisten Konflikte zwischen Charakteren sind beabsichtigt und werden von den Spielern planvoll herausgearbeitet. So etwas ist nicht immer schlecht, besonders wenn es das Spiel nicht stört und für gelegentliche Lacher sorgt. Etwas Antagonismus kann das Spiel sogar bereichern. Die Herausforderung besteht aber darin, die Stärke des Konfliktes und damit das wahrscheinliche Ergebnis unter Kontrolle zu halten. Mögliche Ursachen sind die Gesinnung (Gut gegen Böse, Ordnung gegen Chaos), Vorurteile (gegen Magie oder bestimmte Rassen), Moralvorstellungen (Kastensysteme, die Rolle der Frau), Politik (Streit auf Regierungsebene oder vielleicht auch nur innerhalb einer Gilde), Religion (Ungläubige oder gegensätzliche Religionen), Lügen gegenüber oder Diebstahl von anderen Gruppenmitgliedern und Fremdenfeindlichkeit.

2. Erkenne das Ausmaß: Was tut der Gegenspieler, wenn er mit der Ursache des Konfliktes konfrontiert wird? Können die Spieler (also sowohl der Gegenspieler wie auch die anderen Spieler) immer noch zusammenarbeiten, wenn es zu Spannungen kommt? Wenn die Antwort nein lautet, sollte der Spieler seine Rolle diesbezüglich reduzieren, auch wenn er dazu vielleicht das Konzept seines Charakters verändern muss. Eine Gruppe, deren Mitglieder einander nicht vertrauen oder nicht bereit sind, einander zu helfen, ist eine Abenteurergruppe, die dem frühzeitigen Ruhestand entgegenstrebt.

3. Erkenne mögliche Lösungen: Keinem Spieler sollte es erlaubt werden, eine Situation zu erschaffen, die nur für ihn alleine Spaß bedeutet. Eine der gefährlichsten Quellen für Feindschaft ist eine gegensätzliche Gesinnung oder die Zugehörigkeit zu einer Organisation, die sich die Vernichtung der anderen Gruppenmitglieder auf die Fahnen geschrieben hat. Niemand gewinnt dabei wirklich und es ist sehr wahrscheinlich, dass auch dem nächsten Charakter des Spielers mit starken Zweifeln begegnet wird. Erkläre in so einer Lage dies dem Gegenspieler klar und deutlich und biete ihm an, ihm beim Verändern seines Charakters oder der Erschaffung eines neuen zu helfen, der besser zu Gruppe passt.

Das Glaskinn

Die Schwäche unseres Feindes ist unsere Stärke.

Sprichwort der Cherokee-Indianer

Manche Charaktere haben einen Schwachpunkt, der ständig auftaucht oder bei jeder Begegnung leicht ausgenutzt werden kann. Beispiele wären Charakter mit so niedrigen Attributswerten, dass einem nur noch die Umschreibung „mies“ in den Sinn kommt, Charaktere, die sich nicht verteidigen können, mit der niedrigstmöglichen Zahl an Trefferpunkten verflucht sind, usw.

Viele Arten von Glaskinn treten während der Charaktererschaffung in Erscheinung, sodass der SL die Gelegenheit erhält, die wahren Motivationen des Spielers herauszufinden, ehe es überhaupt losgeht. Auch wenn es interessant sein kann, Charaktere mit Schwächen als zusätzliches Rollenspielelement zu nutzen, werden ernsthafte Fehler bei der Charaktererschaffung zulasten des Gruppenspaßes gehen, sodass du ihnen frühzeitig begegnen musst. Das soll nicht bedeuten, dass Charaktere von den Regeloptionen unbedingt optimalen Gebrauch machen sollen, aber Schwächen, die einer Verkrüpplung gleichkommen – z.B. Magier, die keine Zauber des zweiten Grades wirken können, oder Barden ohne Ränge in der Fertigkeit Auftreten – , sollten angesprochen werden. Finde heraus, weshalb der Spieler seinen Charakter mit einer derartigen herausragenden Schwäche erschaffen hat. Falls z.B. der Spieler des Magiers einen kränklichen Charakter spielen möchte, könntest du seine Konstitution auf einen normalen Wert verändern und ihn stattdessen einen weniger schwächenden Zustand rollenspielen lassen wie eine Krankheit oder einen Fluch.

Es ist auch möglich, dass ein Spieler gar nicht nach einer Möglichkeit zum Rollenspiel gesucht hat, vielleicht hat er nur schlecht gewürfelt oder verfügt nur über schlechte Regelkenntnisse. In diesem Fall erschafft den Charakter zusammen neu und würfelt die Attribute neu aus oder benutzt ein Kaufsystem.

Falls nichts davon das Problem lösen kann, sprich mit dem Spieler unter vier Augen und bringe in Erfahrung, was er mit dem Charakter machen will. Lege ihm deine Bedenken dar, worin du die Schwäche des Charakters, sein Glaskinn, siehst und wie sie sich auf die Gruppe auswirken kann. Zusammen solltet ihr euch dann kreative Lösungen überlegen, wie man das Konzept notfalls verändern kann, damit alle am Spieltisch eine gute Zeit haben.

Powergamer und Glaskinne: Wenn die Spieler bei der Charaktererschaffung langsam zu Ende kommen, ihre Charaktere eine Stufe aufsteigen oder sie andere Entscheidungen hinsichtlich der Spielwerte der SC treffen, ermutige die Spieler, die sich gut mit den Regeln auskennen, denen mit geringerem Regelverständnis zu helfen. Natürlich liegt die letzte Entscheidung bei jedem Spieler selbst, aber auf mögliche Probleme und Vorteile hingewiesen zu werden, kann beim Umgang mit den zuweilen überwältigenden Regeln und Optionen hilfreich sein.

Der Herumtreiber

Jene, die Schuld in ihrem Herzen tragen, vermeinen, dass ein jeder dies erkennt.

Shakespeare

Der Herumtreiber legt seinen Typ mit der Zeit offen. Am Anfang erscheint er wahrscheinlich zu jeder Sitzung pünktlich, ist aufgedreht und bereit, die Welt zu erobern; am vierten Spielabend entschuldigt er sich dann für sein Fehlen in der Vorwoche. Und plötzlich taucht er nur noch – womöglich verspätet – zu jeder dritten Sitzung auf, will aber da weitermachen, wo er zuletzt aufgehört hat.

Nun steht der SL vor einem Problem: Während der Herumtreiber abwesend war, sind die anderen SC ein paar Stufen aufgestiegen, sodass er ihnen hinterherhinkt und vielleicht auch noch eine offene Nebenhandlung mitbringt. Was solltest du in so einer Lage tun?

Sprich erst mal mit dem Spieler, um die Gründe seiner Abwesenheit zu erfahren. Manchmal verlangt das Leben, dass wir unsere Prioritäten ändern, wofür die meisten Spieler volles Verständnis haben. Vielleicht verderben ihm Streitereien innerhalb der Gruppe oder ein bestimmter Handlungsbogen den Spaß an der Sache. Es geht aber auch um Kommunikation – niemand sollte die anderen Spieler 30 Minuten darüber im Unklaren lassen, ob er noch erscheint oder nicht. Die Zeit der anderen Spieler zu respektieren ist ein wichtiger Schritt, wenn man selbst auf guten Willen bauen möchte.

Da jeder Spieler theoretisch zu einem Herumtreiber werden kann, hilft es meist, bei der Abenteuererschaffung darauf zu achten, dass nicht ständig alle Spieler benötigt werden. Es ist okay anzunehmen, dass ein bestimmter Charakter dabei sein wird, den du dann nötigenfalls selbst übernehmen kannst; aber Wohl und Wehe von der Anwesenheit aller SC abhängig zu machen, kann rasch zu Enttäuschungen führen.

Daher solltest du feste Regeln aufstellen, wie die Runde mit dem Fehlen von Spielern verfährt. Du kannst auch einem fehlenden Spieler Erfahrung geben, wenn auch mit einem Abzug, damit sein SC nicht zu weit zurückbleibt, wenn die Umstände ihn fernhalten. Da dies jedem passieren kann, gleicht es sich mit der Zeit aus, sodass alle in etwa dieselbe Menge an EP haben, was dir wiederum das Entwerfen von Begegnungen erleichtert.

Greife auch E-Mail oder andere elektronische Methoden zurück, um nachzufragen, wer alles kommt, und teile deinen Spielern im Vorfeld mit, falls es Absagen geben sollte. Ebenso sollten Spieler, denen in letzter Minute etwas dazwischenkommt, dies möglichst allen mitteilen. Falls das Fehlen eines Spielers die Gruppe handlungsunfähig macht, kannst du übergangsweise einen oder mehrere NSC verwenden, um seine Rolle zu füllen. Die Gruppe kann die NSC anheuern oder auch vorübergehend aufnehmen, um fehlende Fähigkeiten auszugleichen, und die zu zahlenden Löhne sind ein geringer Preis im Vergleich zu einem gut gezielten *Feuerball* oder einem Hinterhältigen Angriff im rechten Moment – besonders wenn sie aus dem Anteil oder dem Vermögen des fehlenden Charakters getragen werden.

Der Hintergrundspezialist

Die Dinge verändern sich von selbst zum Schlechteren, wenn sie nicht vorsätzlich zum Besseren verändert werden.

Francis Bacon

Der Hintergrundspezialist hält sich immer mit den neuesten erschienenen Romanen, Quellenbüchern und sonstigem Spielzubehör auf dem Laufenden. Er kann historische Fakten zitieren, die irgendwo in einem mit winziger Schrift geschriebenen Quellenband versteckt sind, und erkennt jede noch so kleine Abweichung vom Kanon. Nahezu im gleichen Augenblick, in dem ein Quellenband im Regal des Spieleladens auftaucht, hat der Hintergrundspezialist ihn auch schon verschlungen und will in der nächsten Spielsitzung auf das Material zurückgreifen.

Sofern du nicht selbst ein Hintergrundspezialist bist, kann das sehr frustrierend werden. Du kannst das Übel an der Wurzel packen, indem du einfach festlegst, dass deine Version des Hintergrundes nicht der in anderen Quellen präsentierten Kontinuität untergeordnet ist. Je näher du allerdings am Kanon spielst, umso wichtiger ist es für deine Gruppe zu wissen, wo deine Kampagne von den Quellenbänden abweicht. Vielleicht gibt es in deinem Spiel bedeutende Veränderungen oder vielleicht hast du an einem bestimmten Punkt der Hintergrundgeschichte begonnen und ab dort einen eigenen Weg gewählt, sodass bestimmte bereits existierende oder künftige Quellenbände sich nicht nahtlos in deiner Version der Welt einfügen. Das heißt nicht, dass du alle dir unvertrauten Quellenbände nun ignorieren sollst, sondern nur, dass den Spielern klar sein sollte, dass du dir das Material erst einmal ansiehst und dann entscheidest, ob du es verwenden willst oder nicht.

Während des Spieles könnten dem Hintergrundspezialisten Abweichungen vom Kanon oder auch der Kontinuität der Kampagne auffallen. Ob dies hilfreich, störend oder völlig irrelevant ist, hängt in erster Linie davon ab, wie er seine Kommentare äußert. Es gibt kaum etwas, womit man den Erzählfluss besser und schneller stören kann, als indem man jedes Ereignis infrage stellt. Hier hilft es meist, dem Spezialisten mitzuteilen, dass er sich das für nach dem Spiel aufheben möge oder dass du es mit ihm per E-Mail klären wirst. Und vergiss nie, dass nicht der Hintergrundspezialist oder der Hersteller des Spiels, sondern du deine Spielwelt kontrollierst, und dass das geschieht, was du sagst.

Wie ein Regelanwalt kann allerdings auch ein Hintergrundspezialist eine große Hilfe sein. Die meisten von ihnen sind sehr eifrig dabei, wenn es um Einzelheiten zum Hintergrund geht, und helfen sehr enthusiastisch bei den Vorbereitungen zur nächsten Sitzung. Clevere SL finden sicher Wege, einen Spieler Nachforschungen hinsichtlich mehrerer nützlicher Themen anstellen zu lassen, ohne dabei etwas über den Verlauf der nächsten Abenteuer zu verraten. Auch während einer Spielsitzung kann das Wissen eines Hintergrundspezialisten sehr nützlich werden, sofern er es in der Rolle vermitteln kann. Ermutige ihn daher, eine Klasse mit vielen Wissensfertigkeiten zu wählen, Bücher zu relevanten Themen zu erwerben oder den Forscher der Gruppe zu spielen, sodass er das Wissen oft nutzen und anwenden kann, ohne das Spiel zu unterbrechen.

Der Klotz

Solange du in einer leblosen Form gefangen bist, bist du nicht frei.

Bodhidharma

Der Klotz nimmt am Spieltisch einfach nur Platz weg. Er würfelt, wenn man es ihm sagt, und vollführt Handlungen, wenn andere Spieler ihn dazu auffordern. Er spürt keine Begeisterung und ist eher eine Maschine, die ihre nächsten Anweisungen erwartet. Oft handelt es sich um einen Neuling oder einen Spieler außerhalb seines Komfortbereiches.

Als SL gehört es zu deinen wichtigsten Aufgaben sicherzustellen, dass alle Spieler Freude am Spiel haben. Das Verhalten des Klotzes ist für die meisten Leute Langeweile pur, weshalb es deine Aufgabe ist, auf ihn zuzugehen und ihn zu einem Teil der Kampagne zu machen. Für Neulinge ist fehlende Regelkenntnis oft die Quelle ihrer Verwirrung und Unsicherheit. Da sie nicht genau wissen, was sie tun sollen, warten und hoffen sie auf die Anweisungen der erfahreneren Spieler. Vielleicht ist ihnen die Rolle ihrer gewählten Klasse nicht klar oder die Verschiedenartigkeit der Begegnungen verwirrt sie, vielleicht befürchten sie, ihre Fähigkeiten zu verschwenden, oder werden durch die Präsenz lauter oder erfahrener Spieler eingeschüchtert.

Du kannst dich an den Rat auf Seite 65 halten, neue Spieler daran erinnern, dass ihnen alles möglich ist, und die erfahreneren Spieler zugleich bitten, ihnen etwas zu helfen. Wenn ein Neuling die Regeln oder den Kampagnenhintergrund nicht kennt, leihe ihm die Bücher, damit er sie sich zur nächsten Sitzung durchlesen kann. Aber vergiss auch nicht, dass die meisten die Regeln durch das Spielen selbst erlernen, daher lass Neulinge die Dinge auf ihre eigene Art und mit ihrem eigenen Tempo erledigen.

Beratung im Spiel: Wenn du einen direkteren Ansatz vorziehst, kannst du den Klotz dazu bringen, seine Rolle zu spielen, indem du ihn mit einem NSC oder einer Situation konfrontierst, bei der er sich nicht einfach hinter einem anderen Spieler verstecken kann. Großmäulige NSC-Gehilfen und intelligente Gegenstände – besonders die sprachbegabten – können Wunder wirken, um einen Klotz aus seiner Schale zu locken. Auch können SC, welche im Spiel ihren Rat anbieten – und sei es ein falscher Ratschlag – Rollenspielgelegenheiten provozieren und den Spieler dazu bringen, über sein Tun nachzudenken und eigene Entscheidungen zu fällen. Scherze und lustige Situationen können ebenfalls so manchem ungeübten Spieler helfen, seine Hemmungen zu überwinden, und indem du dem Klotz einen noch unerfahreneren NSC zur Seite stellst, der ihn durchaus fähig erscheinen lässt, kannst du sein Selbstvertrauen stärken.

Klotz gegen Diva: Diven lieben Klötze. Diese erlauben es ihnen nämlich, das Rampenlicht vollständig für sich zu beanspruchen, während sie selbst weiterhin in der Ecke sitzen und unschlüssig abwarten. Wenn der Klotz aber langsam seine Schale aufbricht, beginnt er plötzlich, selbst Bühnenzeit für sich zu beanspruchen. Der Umgang mit diesen beiden Spielerarten am selben Tisch kann sich schwierig gestalten – einerseits musst du den Klotz fördern, bis er sicher ins Spiel gefunden hat, und andererseits die Diva davon abhalten, ihm die Luft abzudrehen und ihn einzuschüchtern, bis er wieder in seiner Schale verschwindet.

Der Multitaskingexperte

Die wahre Gedächtniskunst liegt in der Aufmerksamkeit.

Samuel Johnson

Beim Spiel gibt es zahlreiche Ablenkungen – das Telefon klingelt, die Familie schaut rein, der Pizzalieferant steht vor der Tür – du kennst das sicher alles selbst.

Sobald die Spieler selbst sie allerdings hervorrufen, musst du schnell handeln, um die Kontrolle zu behalten. Der Multitaskingexperte ist die Quelle vieler Ablenkungen am Tisch, da er neben dem Spiel gleichzeitig über seinen Laptop E-Mails schreibt, Textnachrichten auf dem Handy verschickt und seinem Nebenmann Witze erzählt, während er darauf wartet, im Kampf wieder an die Reihe zu kommen.

Bei solchen Spielern solltest du dich zuerst nach dem Grund ihres Tuns fragen. Sind sie gelangweilt, weil deine Beschreibungen viel zu langatmig sind? Dann beschleunige das Spiel. Verwendest du zu viel Zeit auf die persönliche Nebenhandlung der Diva oder wartest zu lange darauf, bis ein langsamerer Spieler den richtigen Würfel aus seinem Beutel gefischt hat? Mach mit dem nächsten Spieler weiter. Es ist lebenswichtig, dass du deine Aufmerksamkeit gleichmäßig verteilst und das Spiel in Bewegung hältst.

Falls du der Ansicht bist, dass nicht du die Ursache der Ablenkungen bist, dann sprich mit dem Spieler oder auch der ganzen Gruppe und gib deinen Bedenken Ausdruck. Falls du ständig Beschreibungen wiederholen oder jedem Spieler sagen musst, was die anderen gerade gemacht haben, gibt es ein Problem. Dies könnte in unvermeidlichen Unterbrechungen bestehen, etwa wenn in einer Gruppe mehrere Spieler nur beschränkte Regelkenntnisse haben. Möglicherweise gibt es aber dennoch Möglichkeiten, wie du die Aufmerksamkeit deiner Spieler auf dem Spiel halten kannst. Bitte sie einfach um Vorschläge. Auch kannst du Handys und Laptops vom Spieltisch verbannen, wenn die Spieler sie nicht zur Buchführung über ihre SC benutzen. Wenn ein Spieler einen Anruf bekommt, den er annehmen muss, sollte er aufstehen und das Gespräch woanders führen, wenn er Textnachrichten schreiben will, sollte er sich das für die Pausen aufheben. Die Regeln sollten nicht drakonisch klingen, sondern den Schwerpunkt auf Organisation und Respekt am Tisch legen. Manche Gruppen gehen sogar so weit festzulegen, was auf dem Tisch liegen darf (Würfel, Charakterbögen und Stifte), statt alles aufzuzählen, was weg soll.

Wie fast immer ist es am besten, wenn du so etwas zuerst unter vier Augen anspricht. Falls du es mit der Gruppe besprechen willst, beziehe dich nicht auf einzelne Spieler, sondern auf die Ablenkungen, die den Spielspaß schmälern, und biete eine Lösung an, mit der alle leben können. Wenn möglich, solltest du von Anfang an entsprechende Regeln aufstellen, statt sie später einführen zu wollen, wenn es brennt. Ablenkung ist nämlich ansteckend – je mehr abgelenkt sind, umso langsamer wird der Spielfluss und je langsamer das Spiel verläuft, umso größer ist die Versuchung, sich mit anderen Dingen abzulenken.

Der Powergamer

Willst du den Charakter eines Menschen erfahren, so gib ihm Macht.

Abraham Lincoln

Der Powergamer konzentriert sich darauf, seinen Charakter mit größtmöglichen Stärken in verschiedenen Bereichen ohne entsprechende Schwächen auf anderen Gebieten zu erschaffen. Er weiß, welche Kombinationen für seinen Charakter am besten funktionieren, und blüht regelrecht bei nicht ausbalancierten Hausregeln auf, sodass er mit Leichtigkeit einen SL in den Boden stampfen kann, der wenig Regelkenntnisse besitzt, es allen Spielern rechtmachen will oder das Rollenspiel dem Jonglieren mit Zahlen vorzieht.

Powergamer neigen dazu, Kampfmonster zu erschaffen, indem sie die Regeln so manipulieren, dass Massenvernichtungswaffen dabei herauskommen, mit denen die wenigsten ihrer Begleiter – oder auch der Gegner – mithalten können. Die gewöhnlichen Monster aus den diversen Quellenbüchern sind völlig chancenlos, solange ihr HG nicht weit über DSG der Gruppe liegt. Selbst wenn der Powergamer sein Tun wahrscheinlich so definiert, dass er das Spiel so gut spielt, wie es ihm möglich ist, macht er es dir auch sehr schwer, herausfordernde Begegnungen für die ganze Gruppe zu erstellen. Monster, die für den Powergamer eine Herausforderung darstellen, könnten möglicherweise den Rest der Gruppe problemlos auslöschen.

Sieh dir in so einer Situation zuerst die betreffenden Regeln an. Als SL solltest du es dir vorbehalten, der Einführung neuer Regeln zu widersprechen. Falls also die besonderen Fähigkeiten des Powergamers auf Regeln basieren, die du noch nicht abgenickt hast, oder auf Hausregeln, die von dir nicht völlig durchdacht wurden, kannst du sie am Ende des Abenteuers ändern, solltest dabei den von Änderungen betroffenen Spielern erlauben, ihre Charaktere gegebenenfalls neu zu bauen.

Wenn du es mit einem Powergamer zu tun hast, musst du alles tun, um das Aufkommen von Feindseligkeiten zu vermeiden. Versuche stattdessen, von ihm zu lernen, und nutze seine Taktiken für künftige Oberschurken. Wenn ein Spieler im Kampf so effektiv ist, dass es dein Spiel ruiniert, nimm ihn beiseite und bitte ihn um Hilfe. Gratuliere ihm ehrlich zu seinen Errungenschaften, schließlich hat er viel Zeit aufgewandt, um seine Strategien auszuarbeiten, doch dann erkläre ihm die Situation. Vielleicht kann er deinen anderen Spielern dabei helfen, das Maximum aus ihren Charakteren herauszuholen – eine Gruppe von Powergamern ist leichter zu managen als eine Mischung. Falls das nicht funktioniert, hilft er oder ein anderer Spieler dir vielleicht, Gegenstrategien zu entwickeln. Oder vielleicht spielt er auch freiwillig einen Charakter, dessen Stufe unterhalb der der anderen Charaktere liegt. Es kann am Ende sein, dass er seinen SC in den Ruhestand schicken oder umarbeiten muss, aber je besser du diesen Prozess überschauen kannst und je weniger es sich wie eine Bestrafung anfühlt, umso besser. Und falls der SC nur ein wenig mächtiger ist als der Rest oder die anderen Spieler sich lieber auf Charakterdarstellung und Rollenspiel konzentrieren wollen, gibt es immer noch nichtkämpferische Begegnungen, in denen die anderen Spieler glänzen können.

Der Regelanwalt

Das schärfste Gesetz verursacht meist den größten Schaden.

Cicero

Alle Spieler schätzen es, dass es grundlegende Regeln gibt, die für jeden dieselben Voraussetzungen schaffen. Der Regelanwalt geht allerdings noch einen Schritt weiter. Er kennt jede obskure Regel und besteht darauf, dass diese genau so angewendet wird, wie sie geschrieben steht. Das gilt insbesondere, wenn das für ihn selbst günstig wäre. Natürlich arbeiten die Regeln für die Bösewichter genauso wie für die Helden, doch als SL stehst du vor der Herausforderung, dass das Spiel reibungslos verlaufen muss und jeder seinen Spaß hat. Manchmal ist es akzeptabel, eine Regel zu biegen, wenn dann das Abenteuer leichter abläuft oder mehr Spaß macht.

Mit den folgenden Techniken kannst du das Spiel bei einer Begegnung mit einem Regelanwalt auf Spur halten, falls deine Entscheidungen ständig mit Regelverweisen in Zweifel gestellt werden.

Setze Hausregeln fest: Wenn deine Hausregeln von den Grundregeln abweichen, lasse es alle wissen. Lass auch alle wissen, dass die Regeln zu biegen, zu verändern und vielleicht zu brechen für dich kein Sport ist, sondern dass du dir dieses Recht zum Wohle des Spieles vorbehältst und dass du nicht unfair sein willst, sondern den Spielspaß der ganzen Gruppe fördern möchtest.

Wann man Fragen stellen lässt: Ähnlich wie beim Hintergrundspezialisten solltest du den Regelanwalt wissen lassen, wann es für dich in Ordnung ist, mit Regelzitaten überhäuft zu werden, und in welcher Form dies geschehen soll. Ein offenes Infragestellen deiner Entscheidungen ist kontraproduktiv, sofern es nicht um Leben und Tod für die Charaktere geht. In diesem Fall solltest du dir einen Moment Zeit nehmen, um die Eckpunkte zu klären, aber das genügt, ihr könnt die fraglichen Regeln auch nach dem Spiel oder zwischen den Spielsitzungen ausdiskutieren.

Auf der anderen Seite solltest du nicht zögern, dich mit dem Regelanwalt zu beraten, wenn du dir bei einer Regel nicht sicher bist, Klarheit aber erforderlich ist, um das Spiel am Laufen zu halten. Indem du ihn zu deinem Verbündeten machst, bestätigst du ihn und machst es ihm auch einfacher anzuerkennen, dass du ihn ab und an überstimmen musst.

Verwende Karten und Miniaturen: In Gruppen, bei denen die Positionierung der einzelnen Charaktere allgemein gehalten wird, kommt es öfters zu Problemen mit Regelanwälten. Für die Spieler ist es schwer, die taktischen Vor- und Nachteile eines Gebietes einzuschätzen, wenn sie es nicht vor Augen haben, sodass es dann auch zu Bemerkungen kommen kann wie „Ich bin nicht zur Kiste gegangen, ich drücke mich gegen die Mauerkante“. Ein Raster und Markierungen verhindern viele solche Streitigkeiten. Natürlich kann es auch dann immer noch Probleme mit Regelanwälten geben. Nicht alle interpretieren die Regeln gleich.

Das Wichtigste ist, dass du hinter deinen Entscheidungen stehst und nicht sofort alle Geheimnisse deiner Welt verrätst, wenn etwas gegen die Regeln verstößt und der Regelanwalt Antworten und Gründe dafür verlangst. Spielleiter arbeiten auf geheimnisvollen Wegen und mit etwas Glück wird die Geschichte deine Entscheidung bestätigen.

Der Schauspieler

Ich liebe die Schauspielerei, sie ist so viel realer als das Leben.

Oscar Wilde

Es ist kaum überraschend, dass Schauspieler sich vom Rollenspiel angezogen fühlen. Während es manchen Spielern nur darum geht, ihre SC aufsteigen zu lassen und neue coole Fähigkeiten zu sammeln, gehen viele den nächsten Schritt und versehen ihre Figuren mit Dialekten, Eigenarten, Schlagworten und vielem mehr, um ihre Charaktere zum Leben zu erwecken. Sie sprechen die meiste Zeit in der Rolle und lieben Gelegenheiten, in denen sie ihre dramaturgischen Fähigkeiten bei sozialen Begegnungen nutzen können.

Versteh das nun nicht falsch – das ist nämlich eine gute Sache! Als SL machst du vieles davon wahrscheinlich bereits selbst, um die Bühne für deine Kampagne zu bereiten. Ein paar Schauspieler in der Gruppe helfen dir daher dabei, deine Welt lebendiger zu machen.

Wie die Diva kann aber auch der Schauspieler leicht deine Spielsitzungen dominieren, besonders wenn die anderen Spieler zurückhaltend sind oder weniger Interesse an rollenspielerischer Interaktion besitzen. In diesem Fall kannst du auf dieselben Techniken wie bei der Diva zurückgreifen, insbesondere indem du zwischen verschiedenen NSC und Spielern hin- und herwechselst, sodass alle Spieler dieselbe Aufmerksamkeit und Zeit bekommen.

Beachte auch, dass deine Spieler wahrscheinlich unterschiedlich tief in die Charakterdarstellung eintauchen wollen, oder dass auch jemand, der selbst damit nicht viel am Hut hat, sich an der Darstellung eines Schauspielers erfreuen kann. Wieder gilt: Wenn alle ihren Spaß haben, mach mit. Hinsichtlich weiterer Tipps, wie du deine eigene Darstellung verbessern kannst, siehe Seite 23-33.

Falls allerdings nur schwach in Verbindung stehende Rollenspielbegegnungen das Spiel zu beherrschen beginnen oder Spieler sich durch die cleveren Dialoge gelangweilt fühlen, solltest du vielleicht die Bremse anziehen und ein paar Kampfszenen einbringen, damit der Spielstil jedes Spielers angesprochen wird. Da dabei weniger Würfelwürfe dabei involviert sind als bei anderen Begegnungen, kannst du die Masse der sozialen Interaktionen zwischen Charakteren und NSC außerhalb der Spielsitzung abhandeln – bei E-Mails geht allerdings für Schauspieler viel vom Flair und Spaß verloren.

Natürlich kannst du auch für den Fall, dass einige Spieler gelangweilt sind, weil sie keine Würfel rollen können, bei sozialen Interaktionen mehr Würfelwürfe einbinden, schließlich haben deine Spieler mit Grund Ränge in Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen und andere soziale Fähigkeiten investiert. Und du solltest die größten Geheimnisse nicht dem Schauspieler verraten, nur weil er das Reden übernimmt, wenn zur Gruppe auch ein Barde mit hohem Diplomatiebonus gehört. Ebenso wie bei der Thematik „Spielerwissen gegen Charakterwissen“ ist es wichtig, daran zu denken, dass eine großartige schauspielerische Leistung eines Spielers nicht zwangsläufig bedeutet, dass der Charakter dazu auch fähig ist.

Der Spezialist

Wir sind, was wir immer wieder tun. Hervorragende Leistung ist daher kein einmaliger Akt, sondern eine Gewohnheit.

Aristoteles

Ein Spieler, der in die Kategorie „Spezialist“ – zuweilen auch mehr oder weniger liebevoll „Fachidiot“ genannt – fällt, hat eine Vorliebe für einen bestimmten Charakter oder erfüllt gerne eine spezielle Rolle. Er könnte immer den Paladin spielen, der in der ersten Reihe steht und das Böse bekämpft, sobald er es sieht. Oder er spielt einen auf Hervorrufung spezialisierten Magier, der seine Gegner in Stücke sprengt. Er hat einen Spielstil, den er mag, und bei dem er bleiben will.

Der Spezialist neigt dazu, eine Rolle zu blockieren, weswegen andere Spieler das Spiel nicht aus dieser Perspektive erfahren können. Ferner zwingt er die anderen Spieler, die Kampagne auf seine Weise anzugehen. Beispielsweise können die SC niemals ins feindliche Lager schleichen, um einen Überraschungsangriff auf den Anführer auszuführen, wenn der Paladin immer gleich eine Herausforderung brüllt und ins Gefecht stürmt. Natürlich ist auch daran nichts falsch, solange jeder Spaß hat und du die Kampagne ans Ziel führen kannst. Aber du musst den Status quo auch nicht aufrechterhalten, nur weil es schon immer so gemacht wurde. Wenn die Zeit für Veränderungen reif ist, ergreife sie und teile es allen mit. Eine Möglichkeit besteht darin, indem du die Kampagnenhandlung beschreibst, ehe die Spieler ihre Charaktere bauen, und sie bittest, SC zu erschaffen, die hineinpassen. Wenn du deine Kampagne um eine Diebesgilde aufbaust und Heimlichkeit und Trickserei erforderlich sind, kannst du bestimmte Klassen verbieten oder die Wahl verschiedener Fertigkeiten verlangen.

Eine andere Art des Spezialisten ist ein Spieler, der dieselbe Taktik bei jedem Gegner anwendet. Dieser Spieler hat eine effektive Kombination oder Strategie gefunden und macht bei jeder Gelegenheit davon Gebrauch. Auch daran ist per se nichts falsch, es kann aber rasch langweilig werden. Aber auch für dieses Problem gibt es Lösungsmöglichkeiten, vorher jedoch halte inne und frage dich, ob es wirklich ein Problem gibt. Ist die Strategie des Spielers langweilig für den Rest? Oder bist du nur frustriert, weil sie so wirkungsvoll ist? Bestrafe einen Spieler nicht dafür, dass er seine Sache gut macht. Überlege dir stattdessen mögliche Konterstrategien und wende dich an andere Spieler und Spielleiter, falls du weiteren Rat und taktische Unterstützung benötigst. Falls du wiederkehrende Bösewichter hast, macht es durchaus Sinn, wenn diese sich anpassen und lernen, wie sie den Waffen ihrer Gegner ausweichen und sie gegen diese selbst einsetzen können. Es gibt keine Strategie, gegen die man keine Verteidigung aufstellen kann – falls also der Spezialist sich darüber beschwert, dass der Feind ihm unfair vorbereitet erscheint, verweise auf die Gefahr der Vorhersehbarkeit seiner Handlungen.

Der Unternehmer

Der Mensch besitzt schon von Geburt die Gier nach Gewinn.

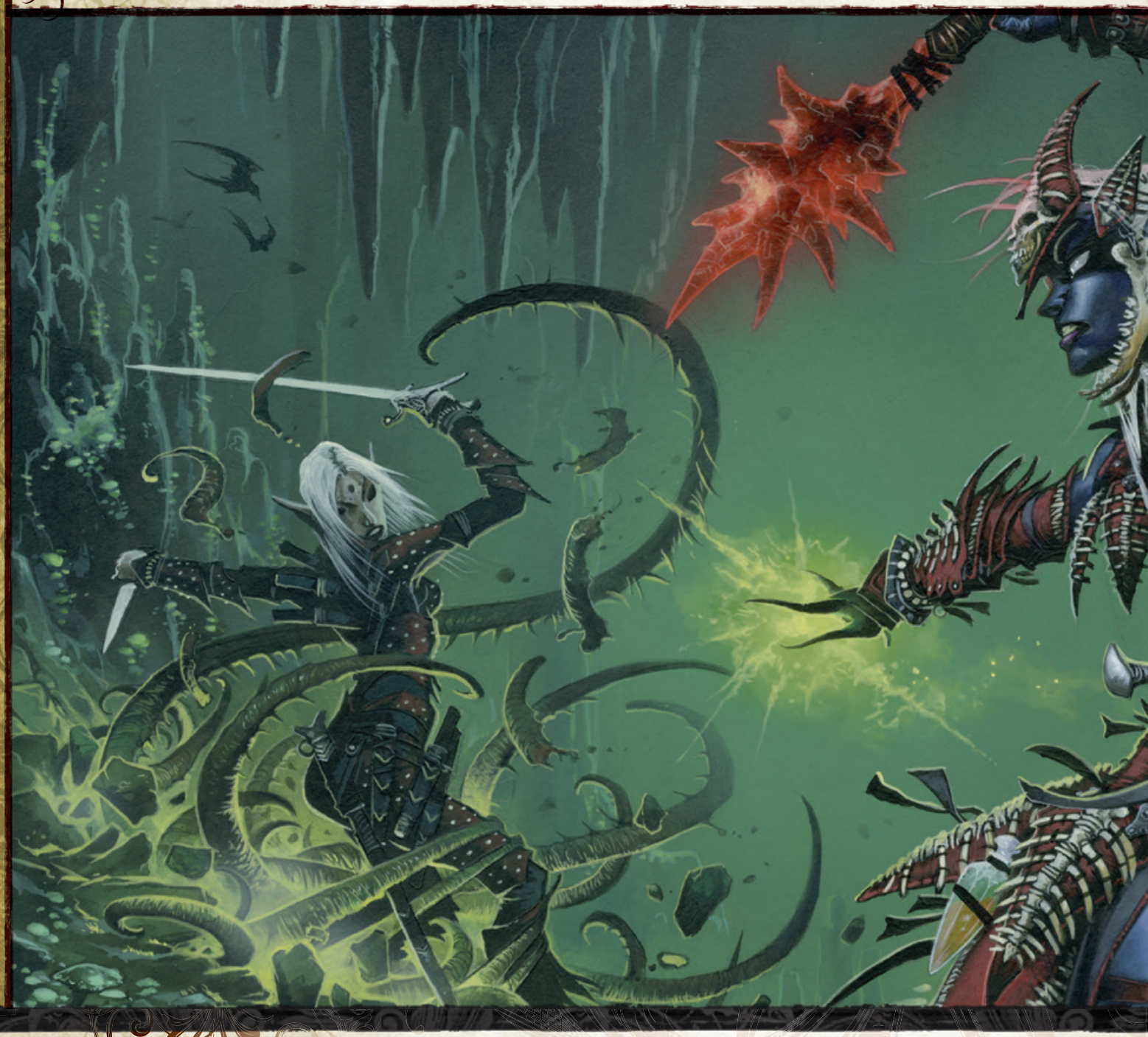
Xun Zi

Das wirtschaftliche Herz der meisten pseudo-mittelalterlichen Welten liegt in den Geschäften, von denen jedes dem örtlichen Herrscher als Einkommensquelle dient. Abenteurern und gewöhnlichem Volk bieten sie Spezialitätengeschäfte, Gilden, Tavernen und andere Örtlichkeiten.

Spieler fallen meist in eine von zwei Kategorien von Unternehmer:

In die erste fallen die Spieler, welche nahezu alles, was sie von ihren besiegten Gegnern erbeuten, weiterverkaufen. In die zweite gehört der Geschäftsmann, der eine Gelegenheit erkennt und diese wahrzunehmen versucht.

Bei beiden Arten von Unternehmern sollte der SL einfachen Regeln folgen, um den Spielspaß für alle Spieler am Tisch zu gewährleisten. Fang gar nicht erst damit an, lange auf Tabellen zu würfeln, während die Spieler warten. Und lass die Einzelheiten der Beuteauflistung nicht das Spiel ausbremsen. Gehe stattdessen davon aus, dass die SC nur die wertvollen oder wertvollsten Gegenstände auswählen und mach dann mit dem Abenteuer weiter. Auch wenn die Spieler alle Kurzschwerter der besiegten Armee einsammeln und auch die ganzen alten Stiefel zum Weiterverkauf behalten wollen, verschwenden sie damit Zeit, die für das Abenteuer benötigt wird. Wenn ein Charakter alles einschätzen will, ob es wertvoll ist, lass ihn am Ende der Sitzung würfeln, um sicherzustellen, dass er die teuersten Gegenstände an sich genommen hat. Lass das Spiel nicht zu einem Halt kommen, indem du den Wert der Verzierungen an einer Tür oder des Wurfpfeiles in einer Falle bestimmst. Überlege auch, wie viel die Spieler aus dem Gewölbe hinausschleppen können – das Gewicht und die Masse von Gegenständen zu berechnen, stellt einige Arbeit dar, andererseits wäre es ziemlich unrealistisch zu erklären, dass alles festgenagelt wäre und nicht bewegt werden könne. Das Spiel kennt bereits Regeln für Last und Behinderung, aber eine leichtere Hausregel könnte darin bestehen festzulegen, dass ein SC immer nur einen grob definierten Gegenstand (z.B. die Einzelteile einer Falle, die Gliedmaßen eines zerstörten Golems oder die Messingleisten des Sarges des Vampirs) pro Stärkepunkt schleppen kann –natürlich müssen auch magische Gegenstände wie ein *Nimmervoller Beutel* berücksichtigt werden. Dies beschleunigt das Spiel und verhindert einen völligen Stopp jedes Mal, wenn der SL ein paar nette Details eines Raumes beschreibt. Übersieh auch nicht die Waffen und Rüstungen der SC, die ebenfalls gegen das Limit zählen – wenn ein Unternehmer auch den dritten Wandteppich noch mitnehmen will, muss er halt sein Schwert zurücklassen. Der Wert nichtmagischer Gegenstände hängt stark mit dem Grad an Magie in deiner Kampagne zusammen, der Größe der Stadt, in der die SC die Beute verkaufen wollen, ob die Dinge überhaupt Abnehmer finden und welche Qualität sie haben und welche Mengen die SC zu verkaufen haben. Wenn sie in einem verschlafenen Dorf zwanzig Kettenhemden verkaufen wollen, sättigt dies wahrscheinlich den Markt, sodass sie nicht viel verdienen werden. In einer Stadt, die gerade dabei ist, ihre Bürger zu bewaffnen, würden sie definitiv mehr verdienen. Du kannst generell davon ausgehen, dass bei einem durchschnittlichen Bedarf der Preis bei 10-20% unter dem Marktwert liegt, und den Preis entsprechend an den Bedarf und die Menge, die auf den Markt geworfen wird, anpassen.



4 Nichtspielercharaktere



Lautlos glitt Merisiel hinter die Dunkelelfe. Sie kannte die knöchernen Ranginsignien der Priesterin nicht, aber daran hatte sie auch keinen Bedarf – sie waren doch alle gleich hier unten …

„Glaubst du das wirklich?“

Die Stimme in ihrem Kopf war tief, als käme sie von ganz unten aus der Kehle.

Plötzlich brachen zwischen den Knochen auf dem Boden zu Merisiels Füßen zuckende grüne Tentakel hervor. Sie schlug wild um sich, spürte aber gleichzeitig, wie sich Stacheln durch ihre Lederrüstung bohrten.

Auf der anderen Seite der Grube lachte die Priesterin, ihre rechte Hand war verkrümmt und verformt zu einer glühenden Nachbildung des mit Tentakeln bestückten Schreckens.

„Ihr dummen Oberflächenbewohner seid doch alle gleich …“

Besetzung

Während die Spielercharaktere den Mittelpunkt der Handlung bilden und sie vorantreiben, treten während eines einzelnen Abenteuers dutzende, vielleicht sogar hunderte anderer Figuren auf, die manchmal Hilfestellung leisten, manchmal eine Bedrohung darstellen, auf alle Fälle aber immer zur Handlung beitragen. Dies sind die Nichtspielercharaktere, die Bevölkerung ganzer Kampagnenwelten, die Monster und Bösewichter primitiver wie wahrlich teuflischer Intrigen, Verbündete und Beauftragte, Könige und Ladenbesitzer – kurz, das unbegrenzte Arsenal der Vorstellungskraft eines Geschichtenerzählers. Auf jeden Spielercharakter mit ausgearbeiteten Spielwerten und bücherfüllendem Hintergrund kommen zahllose NSC, manche sorgfältig ausgearbeitet wie erfahrene Helden, andere zweidimensional und klischeehaft, die nur kurz ein paar Worte sagen, ehe sie wieder in der Masse verschwinden. Doch egal wie bedeutend oder unbedeutend die jeweilige Rolle für die Kampagne ist, durch seine Legionen an NSC wird ein SL erst wirklich fähig, die ihm vorschwebende Geschichte zu erzählen. Manche NSC erfreuen sich rasch großer Beliebtheit bei den Spielern oder auch dem SL und werden fast so wichtig wie die SC, während andere Herausforderungen darstellen, denen man aus dem Weg oder die man überwinden muss, egal ob wiederkehrende Gegner oder ein gefräßiges Ding direkt aus dem Monsterhandbuch. Andere existieren zudem noch, um die Welt mit Farbe und Leben zu erfüllen, Bürger, Bauern und Passanten, mit denen die SC bei ihren Abenteuern kaum in Berührung kommen, die ihnen helfen, sie behindern oder einfach ihrem Alltag als Bewohner einer phantastischen Welt nachgehen. Egal ob wiederkehrend oder einmalig, hilfreich oder bedrohlich, NSC dienen als lebende Beschreibungen der Kampagnenwelt und jeder ruft bei den Spielern eine Reaktion hervor und hilft dabei, die Erzählung von einer einseitigen Berichterstattung in ein mit Leben erfülltes Abenteuer zu verwandeln.

Diese Kapitel dringt in die Welt der Nichtspielercharaktere vor, es beginnt mit der Erschaffung der Charaktertypen, die ein SL in seine Handlung integrieren möchte, um selbst unbedeutende Persönlichkeiten einprägsam zu gestalten. Nach den Hinweisen und Werkzeugkästen zur Charaktererschaffung kommen Tipps, wie man die wichtigsten NSC mit Einzelheiten und Merkmalen versehen kann – die Bösewichter. Wie viele andere Abschnitte dieses Buches, soll auch dieses Kapitel den Spielleitern als Bezugspunkt und Werkzeugkasten während des Spieles dienen, wodurch die Tabellen am Ende des Kapitels sowohl als Unterstützung dienen können, schnell zusammengestückelten NSC ein wenig zusätzliches Flair zu verleihen, wie auch dazu, um den Lieblings-NSC einprägsamer zu gestalten. Ein NSC-Bogen befindet sich hinten im Buch, um die Einzelheiten der erschaffenen NSC aufzuschreiben.

NSC erschaffen

NSC dienen als Dreh- und Angelpunkte vieler Pathfinder-abenteuer, besonders wenn die SC sich in wichtigen nicht kampfbezogenen Situationen oder mitten in der Zivilisation befinden. Ähnlich den Statisten und Nebenfiguren eines Filmes, decken NSC eine Vielzahl von Rollen mit unterschiedlicher Bedeutung ab. Dem SL stehen zu ihrer Erschaffung viele Möglichkeiten offen. NSC können in einem Abenteuer nicht nur mögliche Gegenspieler, sondern auch Informationsquellen sein, als Unterstützung dienen oder solche liefern, aber auch Ausgangspunkt und Akteure von und in Intrigen sein. Wichtige NSC sind in ihrer Funktion als dramatis personae Sprachrohr und Hände des SL in der Spielwelt, durch sie kann er sich vom beschreibenden, regelbezogenen Sprechen trennen und in der ersten Person reden und handeln. Wenn er NSC darstellt, kann der SL wie die Spieler Rollenspiel betreiben, wobei er manchmal in einer Spielsitzung in zahllose verschiedene Persönlichkeiten schlüpft. Daher sollte der SL der Erschaffung von NSC einige Zeit außerhalb der Spielsitzung widmen – aber natürlich kann auch Improvisation und Spontanität die Quelle unerwarteter und exzellenter Ideen sein. Zusätzlich zu Zeit und Vorstellungskraft benötigt die NSC-Gestaltung gutes Urteilsvermögen, Treffsicherheit und Ausgewogenheit, um ein ausgeglichenes Set an Fähigkeiten zusammenzustellen, die Spielwerte korrekt zu erstellen und die richtige Menge an Einzelheiten zu bestimmen. Es ist daher eine kreative Übung. Kreativität kann ein SL kultivieren, indem er phantastische Literatur liest oder sich passende Filme ansieht. Es gibt keinen richtigen oder falschen NSC-Entwicklungsprozess, aber interessante, nützliche und einprägsame Figuren zu erschaffen, kann eine anstrengende Aufgabe sein. Die Regeln – für manch einen die „Wissenschaft“ der NSC-Erschaffung – befinden sich im Kapitel 14 des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Im Gegensatz dazu behandelt dieses Kapitel die „Kunst“ der NSC-Erschaffung. Es bleibt aber stets dem SL selbst überlassen, zu entscheiden, wie er den jeweiligen NSC entwickelt. Bei Bösewichtern und anderen wichtigen Figuren bedeutet dies oft, dass er sich ein Konzept ausdenkt und dann die Spielwerte dazu entwickelt, welche das Konzept tragen sollen. Bei eher normalen bis unbedeutenden Charakteren haben Nützlichkeit und Einfachheit meist Priorität, indem der SL die Persönlichkeit zu bereits existierenden Spielwerten hinzufügt. In beiden Fällen beginnt die Erschaffung eines guten NSC damit, dass man seine Rolle und Funktion im Spiel bestimmt.

NSC-Rollen

Die Aufgaben, die ein Charakter in einer Erzählung erfüllt, stellen eine Möglichkeit dar, um seine Rolle zu definieren, egal wie eintönig oder umfangreich diese ist. Ein Charakter kann eine einzige Funktion erfüllen, wodurch seine Rolle eintönig wird – z.B. der grausame und gnadenlose Tyrann, der nichts anderes tut, als die Helden zu schikanieren –, oder mehrere Funktionen, wodurch die Rolle umfangreich wird – z.B. der Beamte, der zuerst den Helden hilft, sich dann aber gegen sie stellt, nachdem er dazu bestochen wurde. Diese Funktionen finden auch leicht Anwendung bei wichtigen NSC in Pathfinderabenteuern und wirken sich wie folgt auf das Spiel aus.

Der Bösewicht: Der Bösewicht ist eine wichtige Figur in erzählungsbezogenen Pathfinderabenteuern. Er steht fast auf einer Ebene mit den Helden, was seine Bedeutung angeht. Mehr als jeder andere NSC gibt der Bösewicht dem SL die Gelegenheit,

bei seiner Kreativität, Schauspielkunst und Hinterlist aus dem Vollen zu schöpfen.

In den meisten Kampagnen sind Bösewichter Charaktere von böser Gesinnung. Da die Gesinnung ein benötigtes Element im Profil eines NSC ist, kann es auch als Angelpunkt bei der Erschaffung des Bösewichts selbst fungieren. Eine der drei Arten von Böse – Chaotisch, Neutral oder Rechtschaffen – zu wählen und den Bösewicht herausragend zu machen, indem man ihn dann auch so spielt, statt ihn einfach mit dem Aufkleber „Böser Bube“ zu versehen, kann für den SL eine Herausforderung sein. Für einen Geschichtenerzähler, der die erzählenden und interpretativen Elemente des Spieles bevorzugt, kann die Aufrechterhaltung des ethischen Aspektes ebenso wichtig, aber auch schwierig sein, wie ständig mit Akzent zu sprechen oder in strategischen Situationen die niedrige Intelligenz eines NSC auszuspielen. Bösewichter müssen aber nicht zwangsläufig nur Charaktere mit böser Gesinnung sein. Die von den alten Sagen und Legenden beeinflusste moderne phantastische Literatur neigt dazu, das Böse auf subtilere Weise darzustellen. Oftmals sind die bösen Buben gar keine völlig korrupten, zerstörerischen und furchteinflößenden bösen Wesen. In Abwendung vom traditionellen Konzept des „Reinen Bösen“ werden moderne Bösewichter in verschiedenen Grautönen, statt in tiefem dämonischen Schwarz präsentiert. Dazu gehören der Magier, der zu verbotener Magie greift, um einen geliebten Menschen von den Toten zurückzuholen, ein Anführer, der Kriege vom Zaun bricht in der Hoffnung, so das uralte Imperium seines Volkes wiederherstellen zu können, oder der Kleriker, der Ungläubige im Namen der Rechtschaffenheit jagt. Dies alles sind Beispiele für gute Absichten mit bösen Folgen. Natürlich können die Nuancen im Charakter eines NSC und seine Ziele genauso verschieden und reichhaltig wie die jedes SC sein, so dass dem SL auch unbegrenzte Möglichkeiten offenstehen, seine Vorstellungskraft und Hinterlist beim Entwickeln aller Arten von aufregenden Plänen einzusetzen.

In den Volkssagen ist der Bösewicht die Quelle von Unglück in allen Formen und Farben. Der altenglische Begriff für „Böses“ (yfel) wurde von den Angelsachsen auch für „Schaden“, „Verbrechen“, „Unglück“ oder „Krankheit“ benutzt. Wenn man sich an diesen Rahmen hält, stehen einem Bösewicht viele Funktionen offen. Seine Handlungsweise definiert ihn ebenso wie seine Persönlichkeit und seine Ziele. Beim Erschaffen eines schurkischen NSC sollte der SL überlegen, welche Art von Spiel er leiten will und welche Fähigkeiten der Bösewicht besitzen muss, um einen Ausgangspunkt für die Aspekte und Eigenschaften des Gegenspielers zu besitzen. Wenn ein Bösewicht imstande sein muss, den Helden nachzuspionieren, benötigt er wahrscheinlich Zugang zu entsprechender Magie, Heimlichkeit oder einen passend begabten Gefolgsmann. Wenn er in die Rolle eines SC oder NSC schlüpfen können soll, sollte er ein Wandler oder ein Gestaltwandler sein oder einen Doppelgänger beschäftigen. Wenn er imstande sein soll, „Unfälle“ hervorzurufen, sollte er in der Lage sein, die SC zu verfluchen, ihr Essen zu vergiften, ihre Verbündeten zu bestechen o.ä. Hinter der ganzen Sequenz kann ein mächtiger Oberschurke lauern (in den Volkssagen oft ein Drache, Teufel oder Magieanwender), während unterschiedliche Aufgaben von verschiedenen Dienern erledigt werden (der Heimliche spioniert, der Starke greift an, der Clevere täuscht usw.). Diese Elemente müssen bei der Erschaffung des NSC nicht in Stein gemeißelt (werden), sondern können während des Spiels noch verändert werden, dienen dem SL aber als Rahmen seiner Überlegungen, welche Bösewichter er benötigt.

Der Geber: Der Geber ist eine typische Figur in Volkssagen, er erscheint oft als weise und auch mächtig, aber zugleich eingeschränkt in seinen Handlungsmöglichkeiten, etwa weil er alt oder ein mystisches oder friedfertiges Wesen ist, dem die weltlichen Konflikte fremd sind. Manchmal begegnen die SC dem Geber zufällig, manchmal gehört die Suche nach ihm zur Queste. Der Geber wird so bezeichnet, weil er den SC etwas wichtiges zur Verfügung stellt – besonderes Training (eine Kampftechnik oder einen Zauber), Informationen (eine Hilfestellung zu einem Rätsel, ein Geheimnis in der Ahnenreihe eines SC) oder einen Talisman (einen magischen Gegenstand, eine hilfreiche Kreatur).

Der Geber ist in der Regel gut und wohlwollend, könnte für seine Hilfe aber auch einen hohen Preis verlangen oder das Können der Helden erst in einer Reihe von Prüfungen ausloten. Geber sind meist distanziert, so dass die Spieler selten, wenn überhaupt, alles über sie erfahren. Ein Geber ist die Art Verbündeter, der mit Informationen, Unterkunft und Ausrüstung hilft, aber nicht die SC auf ihren Abenteuern

Gut zu lesen, gut zu spielen

Eine gute Rollenspielsitzung ist wie ein gutes Buch. Dies mag ein wenig philosophisch klingen, trifft aber völlig zu. Die Ähnlichkeit zwischen Spielen und Lesen ist subtil und verweist auf die Bedeutung der Geschichte, die der Spielhandlung zugrunde liegt. Und während man das Rollenspiel selbst mit Improvisationstheater vergleichen kann, kommt die Vorbereitung dem Bezug zum Lesen gleich. Die Bühne, die er präsentiert, profitiert sehr davon, wie belesen der SL ist und wie sehr seine Vorstellungskraft ausgeprägt ist, da jemand, der viele Dinge kennt oder nachschlägt, fähig ist, am Spieltisch zusätzliche Einzelheiten einzubauen. In Büchern findet man natürlich auch gute Vorlagen für NSC. In der phantastischen Literatur kommen diese in tausenden Größen und Formen vor, allerdings sind die Unterschiede gar nicht so groß, wenn man genauer hinsieht, da alle unter eine vergleichsweise kleine Zahl Archetypen fallen. Bei allen Ähnlichkeiten, ob SC oder NSC, sind es aber die kleinen Details, die sie unterscheiden. König Conan und König Arthus besetzen in ihren jeweiligen Erzählungen dieselbe Rolle (König), aber ihre Besonderheiten unterscheiden sie, wodurch verschiedene einprägsame Helden entstehen. SL werden zu besseren Geschichtenerzählern, indem sie sich in ihrer Freizeit mit solchen Figuren umgeben, egal ob in Dichtung, Filmen, Büchern, Geschichte oder anderen Quellen. Sucht sich der SL Inspiration bei anderen Geschichtenerzählern, so kann er seine eigenen Charaktere und dadurch sein Spiel verbessern.

begleitet. Wenn man ihn schlau und maßvoll einsetzt, ist der Geber höchstwahrscheinlich derjenige, der erscheint, wenn die SC in der Klemme stecken, um sie zu retten. Auf diese Weise wirkt das Eingreifen des gut bekannten, aber schwer einzuschätzenden Gebers viel besser als ein ungeschickter Deus ex Machina, besonders, wenn die SC eine Möglichkeit besitzen, ihn um Hilfe zu bitten. Mächtige, gute und weise Monster wie Goldene Drachen, Engel oder Lammasus sind ideale Geber, ebenso wie jeder hochstufige magieanwendende oder gelehrte NSC.

Der Helfer: Hilfreich und unterstützend – wie der Name schon sagt – begleitet der Helfer die SC auf ihrem Abenteuer oder begegnet ihnen dabei öfter. Sobald der Erstkontakt erfolgt ist, bleibt der Helfer eine konstante Präsenz in der Handlung – im Gegensatz zum Geber, den man nur selten oder vielleicht auch nur ein einziges Mal trifft. Der Helfer kann ein magisches Wesen oder Begleiter mit speziellen Fähigkeiten sein, der den SC in einer schwierigen Lage hilft, oder auch ein „NSC-Gegenstand" wie eine intelligente Waffe oder eine Gerätschaft zum Beschwören von Dschinnen. Der Helfer ist normalerweise von guter Gesinnung, aber auch bezahlte Helfer und intelligente magische Gegenstände mit nervtötenden Eigenheiten findet man oft in phantastischen Erzählungen. Ebenso kann der Helfer gezwungen oder verpflichtet sein, den SC zu helfen, wie z.B. ein Flaschengeist, so dass die Gesinnung keine Schranke darstellen sollte. Da er sich konstant an der Seite der SC befinden wird, benötigt der Helfer wahrscheinlich mehr Ausarbeitung als andere verbündete NSC, besonders wenn er nicht in die Kategorie „gebundene Kreatur" wie ein Vertrauter, Tiergefährte oder besonderes Reittier fällt. Wenn der SL einen Helfer einführt, der einen reichhaltigen Hintergrund und detaillierte Persönlichkeit besitzt, gibt dieser oft viele Einzelheiten über sich selbst Preis, manchmal werden sogar die Spielwerte offengelegt, um seine Kampfbefähigung einschätzen lassen zu können. Während der Geber ein Geheimnis bleibt, entspricht der Helfer mehr einem SC, was den Wissenstand der anderen SC über ihn angeht. Hilfreiche, begabte oder magische Monster, die in der Regel schwächer als der typische Geber sind, können exzellente Helfer sein, zu den passenden Typen gehören Feenwesen, zerbrechliche Externare und magische Bestien. Selbst ein schwacher Charakter mit einer NSC-Klasse, der eine Schlüsselfähigkeit oder einen magischen Gegenstand besitzt, kann ein guter Helfer sein.

Der Patron: Dieser NSC schickt die Helden auf ihre Questen oder fördert sie anderweitig. Der Patron will seine Ziele mittels der SC erreichen. Üblicherweise gehört er zur herrschenden Schicht – der typische Patron in Volkssagen ist der König des Landes –, so dass es ein wichtiges Element seiner Funktion ist, mit den SC ehrenvoll umzugehen. Die Ziele eines Patrons erstrecken sich üblicherweise dahin, die eigenen Lebensumstände oder die ihrer Untertanen zu verbessern, weshalb sie mit den SC oft großzügige Vereinbarungen treffen. Ein guter Patron kann zugleich als Geber fungieren, da er den Helden etwas Nützliches geben und sie mit seinen Mitteln unterstützen kann. Der Patron kann auch böse sein und dann zugleich als Bösewicht fungieren, da er die SC über seine Ziele täuscht, auf eine Selbstmordmission schickt, als Sündenböcke oder gegen ihren Willen als *Agents Provocateur* benutzt. Ein Patron muss keine bestimmten Fähigkeiten oder Kräfte besitzen, da bei ihm seine Macht und die Belohnungen, die er geben kann, im Vordergrund stehen. Daher kann die Funktion des Patrons leicht von Nichtmagiekundigen oder Angehörigen einer NSC-Klasse ausgefüllt werden, bei denen der Adlige die erste Wahl wäre.

Das Opfer: Dieser NSC ist das unmittelbare Opfer der üblen Taten des Bösewichtes. Seine Rolle kann mit dem Helfer verschmelzen, wenn er die Helden während des Abenteuers unterstützt, oder mit dem Patron, sollte dieser zwar den Willen, aber nicht das Können besitzen, sich selbst zu helfen.

Wahrscheinlich ist das Opfer von guter Gesinnung und ruft bei den SC Mitgefühl hervor. Das Opfer kann ein Sinnbild für Schwäche und Verletzlichkeit sein, da es weder die Weisheit des Gebers, noch die Kunstfertigkeit des Helfers oder den Reichtum des Patrons benötigt, es kann aber auch die Eigenschaften einer oder mehrerer der aufgezählten Rollen besitzen.

Beispielsweise könnte eine böse Hexe durch einen Drachen in der Nachbarschaft bedroht werden – hierdurch wird sie zu einem echten Opfer –, die traditionelle Verkleidung als gute alte Frau anlegen und die Helden dazu bringen, zu versuchen, ihr zu helfen.

In manchen Situationen werden die NSC die Opfer der SC, der klassische Fall ist das Gefangenen-Dilemma, bei dem die Helden entscheiden müssen, wie sie mit gefangenen Gegnern verfahren sollen.

NSC-Grundlagen

Sobald ein SL weiß, welche Rolle sein NSC ausfüllen soll, nehmen die Einzelheiten der Figur Form an. Nicht jeder NSC muss ein einmaliges Meisterstück der Vorstellungskraft sein, allerdings sollte jeder NSC, mit dem die SC interagieren – also jeder mit einer Sprechrolle – wenigstens drei Grundelemente besitzen: Aussehen, Motivation und Persönlichkeit. Diese drei Aspekte beantworten bei jedem NSC drei fundamentale Fragen, egal ob Ladenbesitzer oder König: Wie sieht er aus, was tut er und wie tut er es? Der SL sollte den Aufwand, den er in die Beantwortung dieser Fragen steckt, an der Bedeutung des NSC für die Handlung und der Zeitspanne, die er mit den SC interagiert, ausrichten. Ein NSC, der nur einmal in Erscheinung tritt, benötigt wahrscheinlich nur ein paar Notizen oder einen Augenblick, um spontan die Grundeigenschaften zu bestimmen, während ein wichtiger Charakter von mehr Detailreichtum profitiert, den man offenlegen oder ausbauen kann, während die SC mit ihm interagieren. Daher sollte ein SL beim Erstellen seiner NSC die folgenden Aspekte im Auge behalten.

Aussehen: Jeder NSC, der es wert ist, beschrieben zu werden, hat ein Aussehen, etwas, das den Charakter aus der Masse hervorhebt und zu einem Individuum macht. Daher so minimal sein, wie seine Haarfarbe und sein Alter zu beschreiben oder eine ausführliche Beschreibung, wie schön oder hässlich er ist. Eine ausführliche Beschreibung macht einen NSC einprägsam, kann aber auch auf tieferliegende Elemente hindeuten. Manche physische Eigenschaften eines NSC besitzen auch einen Regelbezug wie die Rasse, ob ein NSC blind ist, humpelt o.a., während andere rein kosmetischer Natur sind und wieder andere Hinweise für eine gut durchgeplante Handlung bieten können.

Wenn ein SL nicht nur oberflächlich sein will, können manche Eigenschaften seiner NSC sogar den Charakter von Omen und Vorzeichen erhalten. In Sagen und Mythen existiert das typische Beispiel des „Zeichens des Helden“, welches es anderen ermöglicht, seine wahre Identität zu erkennen. Solche Eigenschaften können zu ihrer Identifikation führen (z.B. die Narbe am Bein des Odysseus) oder bei einem Monster eine bestimmte Reaktion provozieren. In der Vergangenheit glaubte man in verschiedenen Kulturkreisen, dass böse Menschen gezeichnet wären und Helden entweder mit einem besonderen Zeichen geboren wurden oder dieses bei ihrer Initiation oder ihren Abenteuern erhielten. Die phantastische Literatur liefert viele Beispiele für solche Eigenschaften als Handlungselemente. Daher erleichtert eine einzigartige Beschreibung – egal ob von Bedeutung oder zufällig festgelegt – den Spielern, den NSC besser in Erinnerung zu behalten.

Motivation: Bei jedem Charakter ist es wichtig zu wissen, was für ihn auf dem Spiel steht. Wenn man die Motivation eines NSC kennt, kann man ihn auf logische und passende Weise auftreten und agieren lassen. Ein NSC, der die ermordeten Mitglieder seiner Familie rächen will, wird in Situationen, bei denen dieses Ziel auf dem Spiel steht, motivierter und damit mutiger auftreten. Ein normalerweise ängstlicher Gelehrter wird mehr Risiken eingehen, ein seltenes Buch zu bergen als eine Prinzessin zu retten. Die Motivationen der meisten NSC müssen nicht ausführlich ausgearbeitet werden, Einzeiler wie „Familie von Orks ermordet“ oder „Besessen davon, Wissen zu erlangen“ reichen meist. Auch muss nicht jede Motivation dramatisch sein. Die große Mehrheit der NSC, die man in einer Kampagne antrifft, hat recht normale Ziele wie „Die nächste Stadt erreichen“, „Eine lokale Berühmtheit umwerben“ oder „Für wöchentliche Bezahlung arbeiten“. Solche Ziele interessieren die SC meist nicht, die interessanteren und ungewöhnlichen Dinge begleiten in der Regel die außergewöhnlichen Figuren.

Persönlichkeit: Hierbei geht es um die grundlegende Einstellung des NSC, so dass ein oder zwei Stichworte meistens ausreichen. Ist der NSC freundlich und hilfreich? Ist er gutgläubig, zynisch, pessimistisch, sarkastisch, faul oder aufbrausend? Solche Charakterzüge legen fest, wie ein NSC auf die meisten Situationen, Befehle und Anfragen reagiert. Einem NSC eine interessante und dynamische Persönlichkeit zu verleihen, macht die Interaktion mit ihm erfreulicher, sowohl für den SL, der den NSC verkörpert, als auch (für) die Spieler, denen eine nette Unterhaltung, ein fesselndes Streitgespräch oder eine andere aufregende Erfahrung bevorsteht. Aspekte der Persönlichkeit, welche bedeutenden Einfluss auf Verhalten und Entscheidungen haben, können von den SC ausgenutzt werden, um das Vertrauen des NSC zu erlangen oder ihn je nach Situation auszumanövrieren.

Bei wiederkehrenden NSC sollte der SL ausführliche Persönlichkeiten mit mehr Einzelheiten ausarbeiten, die sich sogar mit der Zeit langsam verändern können – Roman- und Drehbuchautoren bezeichnen dies als Charakterentwicklung und die Geschichte der Literatur und des Filmes ist voller Werke, die nur von Ereignissen handeln, die zu einer einzigen Veränderung in den Ansichten eines Charakters führen. Ein Charakter kann daher zu Anfang nur auf den Stichworten „hinterhältig und übellaunig“ beginnen und sich dramatisch verändern, wenn man Einzelheiten hinzufügt wie „Traut keinem Elfen“ und „Mag Kinder, da diese sie an ihren verlorenen Sohn erinnern“. Auch hier sollte der Aufwand, den der SL in die Persönlichkeit eines NSC investiert, der Bedeutung des NSC für die Kampagne angemessen sein. Kein SC kümmert sich darum, dass der örtliche Schmied gerne in die große Stadt umziehen will, wenn dieser gar keine Sprechrolle hat, während ein Oberschurke, dessen Persönlichkeit sich auf „herzlos und hasserfüllt“ beschränkt, nach dem dritten oder vierten Zusammentreffen nur zweidimensional wirkt.



Wie man NSC einzigartig macht

Wenn man davon ausgeht, dass der SL seinen NSC Tiefe verleihen will, wird er sie wahrscheinlich so einprägsam und unterhaltend wie möglich machen wollen, und sollte die folgenden Punkte beachten, wie man einen NSC über ein zweidimensionales Klischee erheben kann.

Gesinnung: Passt die Gesinnung des NSC zu seinen Handlungen? Gibt ihm seine Gesinnung irgendwelche Vor- oder Nachteile? Die Gesinnung ist eine gute Leitlinie zur Definition des Verhaltens und der Entscheidungen eines NSC. Wenn ein NSC sich strikt an eine gute oder böse Gesinnung hält, verbleibt er besser in der Erinnerung der Spieler, während Charaktere, deren Ziele und Taten sich in einer Grauzone bewegen, der Spielwelt einen Hauch von Realismus bringen.

Verbündeter: Wer ist der beste Freund des NSC? Wie ist seine Beziehung mit diesem NSC und den SC? Genau wie die SC haben auch NSC oft jemanden an ihrer Seite, der ihnen hilft. Der Gefolgsmann eines NSC, seine Mietlinge oder Tierbegleiter können als besondere Verbündete mit eigener Persönlichkeit und tollen Fähigkeiten ihren Herrn noch interessanter gestalten.

Hintergrund: Was ist mit dem NSC in der Vergangenheit geschehen? Wirkt sich dies irgendwie auf die SC in der Gegenwart aus? Indem er einen Hintergrund für einen NSC erschafft, kann der SL eine Erklärung für sein Äußeres, sein Verhalten und seine Eigenschaften liefern, vielleicht auch für Klassenfähigkeiten, besondere Kräfte oder einzigartige Merkmale. Der Hintergrund eines NSC kann auch Teil des Abenteuerhintergrundes sein (besonders bei Angehörigen einer langlebigen Rasse), wodurch er zu einer interessanten Informationsquelle oder sogar zu einem lebenden Zeitzeugen wird, der ein wichtiges Ereignis in der Vergangenheit miterlebt hat.

Gegenstand: Besitzt der NSC einen Gegenstand, der ihn von anderen unterscheidet? Was ist das für ein Gegenstand und wie beeinflusst er das Spiel? Ein magischer Gegenstand beispielsweise kann ähnlich wie ein Verbündeter funktionieren, indem er dem NSC mehr Flair und Bedeutung verleiht und dies subtiler und unauffälliger als eine lebende Kreatur. In der phantastischen Literatur kann ein unscheinbarer Charakter zum Protagonisten der Handlung werden, nur weil er im Besitz eines Artefaktes ist. Zu den Zielen der SC kann es gehören, sich den Gegenstand zu leihen oder ihn seinem Besitzer abzunehmen, sei es durch Überredungskunst, Bestechung oder Kampf.

Marotten: Ein Marotte kann alles Mögliche sein, was einen speziellen NSC hervorhebt: eine Vorliebe für Knoblauch, Misstrauen gegenüber Elfen, die Neigung, dieselbe Geschichte wieder und wieder zu erzählen, oder sogar, dass er seine Reden immer gleich beginnt z.B. mit „Meine alte Großmutter sagte immer…“

Eine oder zwei Marotten verleihen einem NSC viel Persönlichkeit, man sollte aber aufpassen – zu viele Marotten und der Charakter wird eine Witzfigur.

Geheimnis: Hat der NSC ein Geheimnis? Wie kann es aufgedeckt werden und welche Folgen hätte die Offenbarung? Der NSC kann das Geheimnis wissentlich für sich behalten oder es vielleicht gar nicht kennen. Auf jeden Fall hat eine Anwendung im Hintergrund eines wichtigen NSC meistens auch eine Wendung der Handlung zur Folge, so dass der SL das Geheimnis eines NSC nicht nur offenbaren könnte, um Spannung zu erzeugen, sondern auch, um den Verlauf des Abenteuers zu ändern. Ein Geheimnis kann auch ein bedeutender Punkt im Hintergrund eines NSC sein, welcher seinen Charakter weitaus stärker formt, als es zunächst den Anschein hat.

Stimme: Die Stimme eines NSC – Akzent, Tonfall und Wortwahl – liefert ein weiteres wertvolles Werkzeug zur Darstellung seiner Persönlichkeit. Nicht jeder SL hat das schauspielerische Talent, seine NSC allein durch die Stimme zu präsentieren, doch die meisten können mit ein wenig Mühe sich selbst – und ihre Spieler – durchaus überraschen.

NSC-Namen

Sich interessante und passende Namen auszudenken, ist eine ständige Herausforderung an einen SL. Selbst wenn Monster und Statisten namenlos bleiben, verlangt schon die geringste Interaktion außerhalb eines Kampfes nach einem Namen. Mit dem Aufblühen des Fantasy-Genres wurden nahezu alle möglichen Namen bereits wiederholt, verdreht und umgestellt, so dass auch bei der Namenswahl ein ständiges Risiko besteht, dass der fragliche NSC auf die Spieler einen schwachen Eindruck macht. Lausige Namen gehören oft zum Leben dazu – schuld sind schließlich meist die Eltern –, weshalb der SL auch keine Furcht verspüren sollte, einen Fehler zu machen. Hier ein paar Möglichkeiten.

Wahre Namen: Wahre Namen klingen vertraut und sind offen für Variationen, so dass sie einen guten Anfang bilden. In der Literatur gibt es viele Beispiele von Figuren mit normalen Namen, die dann einen erdachten Familiennamen oder einen Titel tragen, welche Hinweise auf Beruf, Ziele oder Eigenschaften liefern.

Kulturelle Namen: Sollte die Welt des SL – oder auch nur eine bestimmte Region – eine irdische Kultur widerspiegeln, sollten NSC entsprechend der dort verwendeten Sprache benannt werden. Der SL kann ein paar Nachforschungen hinsichtlich Namen und grundlegenden Phrasen anstellen, die meist verwendeten Silben herausfinden und diese so kombinieren, dass sie „echt“ klingen. Viele Bücher und Internetquellen liefern Namenslisten nach Ländern und Kulturen sortiert, oft auch mit der tieferen Bedeutung der Namen. Egal ob sie authentisch oder phantastisch klingen, solche Namen erfüllen ihre Aufgabe.

Umschreibungen: Dichterische Metaphern sind ebenfalls gut für die Namenswahl geeignet. Der SL kann auf diese Weise schon im Namen des NSC bestimmte Informationen liefern und diese entweder als Eigenname – z.B. „Messerschlucker“ – oder in Verbindung mit einem Vornamen verwenden, wie z.B. „Nuada Silberhand“. Auch kann auf veraltete Formen normaler Gebrauchsworte zurückgegriffen werden. SL sollten überlegen, ob sie einem NSC einen Namen geben , der nicht wirklich zu dem Charakter passt – z.B. ob eine Näherin den Nachnamen „Blutschwert“ erhalten sollte –, da der Name komödiantisch oder vielleicht auch prophetisch wirken kann. Trotz allem prägen sich auch solche Namen gerade wegen der Abweichung von der Norm ein.

Erfundene Namen: Der SL kann natürlich auch gewissermaßen Vokabeln und Konsonanten in einen Topf werfen, kräftig schütteln und dann sehen, was herauskommt. In diesem Fall können bestimmte Buchstabenfolgen und die Länge des Namens passende Bilder heraufbeschwören. Wilde Kreaturen könnten eher gutturale, kehlige Namen haben voller harter grunzender Laute, während elegantere Geschöpfe eher weiche, trällernde und vokalreiche Namen haben.

Ein SL kann sogar so weit gehen, Namen für die Rasse oder Kultur eines NSC zu entwickeln, so dass der Name einer Meerjungfrau an Meeresrauschen erinnert oder der Name eines Hügelriesen wie eine heranrasende Steinlawine klingt. Auf jeden Fall sollte der SL im Vorfeld den erfundenen Namen mehrmals laut aussprechen, um lachhafte Fehler oder einen offensichtlichen Reim zu vermeiden.

Stereotypen

Eine Gefahr beim Erschaffen eines NSC besteht darin, möglicherweise zu sehr auf Klischees und wohlbekannte Figuren aus phantastischen Geschichten zurückzugreifen. Sagen und Legenden sind voller Wiederholungen und bekannter Charaktertypen, so dass es für den SL eine ziemliche Herausforderung darstellen kann, etwas Neues zu finden. Der Schlüssel hierzu besteht darin, die alten Bausteine in neuer, einfallsreicher und dennoch nachvollziehbarer Weise anzuordnen. Falls es nicht möglich ist, langweilige und müde gewordene NSC-Klischees zu vermeiden, sollten sie frisch und appetitlich oder traditionell angenehm arrangiert werden. Ist es wirklich schlimm, dass der Wirt der Herberge ein früherer Abenteurer ist? Nicht, wenn er eine interessante Persönlichkeit oder ein Geheimnis hat. Ist es schlimm, dass die Beraterin ein intrigantes Schlitzohr ist? Nicht, wenn sich herausstellt, dass sie in Wirklichkeit mit ihren cleveren, wenn auch zwielichtigen Methoden einen Bösewicht bekämpft, der nach dem Thron greift. Solange die Schöpfung ausbalanciert, funktionell und glaubwürdig ist, sollte der SL etwas völlig Neues besser als willkommenen Bonus, denn als Pflicht betrachten.

Monströse NSC

Das Konzept des NSC umfasst alle Wesen, die nicht von einem Spieler kontrolliert werden. Natürlich verbindet man mit einem NSC Überlegungen und Aufwand, während die meisten Monster frisch aus dem *Pathfinder RPG Monsterhandbuch* oder ähnlichen Quellen gezogen werden. Dennoch hat jede Kreatur das Potential zum NSC. Jedes Wesen, mit dem die SC reden wollen, statt es abzuschlachten, sollte irgendwie reagieren – indem es etwas sagt, indem seine Ansichten von seiner Kultur geprägt und seine Einstellung gegenüber den SC durch seine Gesinnung und ihre Handlungen geprägt werden. Viele Monster sind einfache NSC mit der Hauptaufgabe den SC als Gegner zu dienen. Zauber wie *Monster bezaubern* können dies jedoch sehr schnell ändern, ebenso wie andere Aktionen der Gruppe, etwa indem sie nicht alles tötet, was ihr über den Weg läuft. Monster in NSC zu verwandeln schafft großartige Rollenspielmöglichkeiten. Beispielsweise sind nicht alle Orks und auch nicht alle Kobolde gleich, sie haben verschiedene Ansichten, Meinungen und noch andere Ziele, als in einem Gewölbe darauf zu warten, dass irgendwelche SC vorbei kommen und sie töten.

Ein SL sollte über den Ursprung einer Kreatur und ihrer Glaubwürdigkeit nachdenken, wenn er monströse NSC in Erwägung zieht. Ein Gespräch mit einem Hobgoblin dürfte unter den richtigen Umständen etwas völlig Neues sein, dennoch sollte man den örtlichen Gemüsehändler nicht zu einem Grottenschrat machen, damit er interessanter wird. Und sollte sich der Oberschurke der ganzen Kampagne als eine intelligente Taube herausstellen, dürfte dies die Glaubwürdigkeit selbst der überzogensten Kampagne zerstören. Eine ungewöhnliche Rassenzugehörigkeit darf niemals eine interessante Persönlichkeit und die Motivation eines Charakters ersetzen, daher müssen monströse NSC genauso durchdacht werden wie normale NSC.

Nicht zu viel Arbeit (mit den NSC)

Ein liebevoll ausgearbeiteter NSC verschlingt fast so viel Zeit wie die Erschaffung eines Spielercharakters. Während jedoch ein Spieler immer nur einen SC erschafft, muss der SL meist mehrere NSC pro Abenteuer kreieren. Anbei ein paar Tipps, um Überarbeitung zu vermeiden.

Effizienz: Wenn ein NSC in den Bereich „gewöhnlicher Dorfbewohner“ fällt, muss man nicht jeden Fertigkeitspunkt verteilen oder für jeden Dorfbewohner Attribute auswürfeln. Und manche NSC brauchen überhaupt keine Werte – z.B. die unbekannte Stimme aus der Menge, die einmal brüllt „Verbrennt die Hexe!“. Auch wenn es Regeln gibt, um jeden NSC in allen Einzelheiten zu erschaffen, sollte man sich das Ausarbeiten ganzer Spielwerte für jene NSC aufheben, die diesen Detailreichtum auch brauchen.

Halte es allgemein: Eine Auswahl allgemeiner NSC-Werte erfordert zu Beginn der Kampagne etwas Aufwand, kann dann aber wieder und wieder benutzt werden. Indem du hier und da Anpassungen vornimmst, kann nahezu jeder NSC für ein Abenteuer verwendet werden. Kapitel 9 liefert komplette Spielwerte für die üblicherweise auftretenden NSC, wobei es auch da natürlich je nach Kampagne noch weitergehende Bedürfnisse geben kann.

Wiederverwertung: Spielwerte sind unbegrenzt haltbar. Wenn also ein Abenteuer bestimmte Spielwerte verlangt, kannst du auch auf andere Quellen zurückgreifen – frühere Kampagnen, veröffentlichte Abenteuer oder auch dieses Handbuch – und diese Spielwerte wiederverwerten, wodurch du dir viel Arbeit ersparst. Die Spieler müssen es ja nicht wissen!

Ein Wort reicht aus: Du musst einem NSC keine ausführliche Lebensgeschichte mit auf den Weg geben, nicht einmal einem wiederkehrenden wichtigen NSC. Wenn der Hintergrund wichtig ist, reichen ein paar Stichworte meist aus.

Das Leben eines NSC

Sobald ein SL weiß, welche Rollen im Spiel durch NSC ausgefüllt werden müssen, und sich ein paar Notizen gemacht hat über ihre Besonderheiten, wird es Zeit, die NSC auf das Spiel loszulassen. Einen NSC von einer Idee zu einer richtigen Person werden zu lassen, die mit den SC interagiert oder sich gegen sie stellt, ist einer der herausforderndsten und zugleich lohnendsten Aspekte des Rollenspieles, da sich hier die Spreu vom Weizen trennt und sich die wahre Qualität des Spieles zeigt. Es fordert von SL aber nicht nur Schauspieltalent, sondern auch Urteilsvermögen, um den NSC als Individuum zu spielen, ohne über die üblichen Fallstricke zu stolpern.

Verbindungen knüpfen

Der SL muss Beziehungen aufbauen, damit die Spieler einen NSC als Charakter und nicht nur als Bequemlichkeit oder Pappaufsteller betrachten. In der realen Welt lernen Menschen andere Menschen durch gemeinsame Bekannte oder wiederholten Kontakt kennen. Je stärker der Kontakt, desto stärker die Beziehung, egal ob zum Guten oder zum Schlechten. In der Spielwelt lernen SC die NSC auf dieselbe Weise kennen.

NSC als Freunde und Familie: Da Spieler sie oft nur als Belastung sehen, führt es selten zur Begeisterung, wenn der SL von den SC abhängige NSC und sonstige Familienmitglieder einführt. Diese werden zuweilen über Gebühr strapaziert, um die Handlung voranzutreiben – die entführte Freundin, der tollpatschige Bruder oder Cousin, der spielsüchtige Kumpel, den man ständig vor seinen Gläubigern retten muss, usw. Damit die Spieler – und damit auch die SC – zu einem NSC irgendeine Art von Zuneigung entwickeln, muss dieser zumindest genauso nützlich sein, wie er eine Belastung darstellt. Ansonsten ist irgendwann die Geduld erschöpft und man teilt den lieben Freunden und Verwandten mit, wohin sie verschwinden sollen.

Viele Abenteurer sind wurzellose Wanderer, die entweder weit weg von Heimat und Familie sind oder durch Krieg, Tod und andere Tragödien von ihnen getrennt wurden. Wenn ein SC Verwandte haben soll, sollte dies gleich bei der Charaktererschaffung festgelegt werden, so dass sie zur Hintergrundgeschichte des SC gehören. Ein Barbar hat seinen Stamm, ein Kleriker hat Brüder und Schwestern im Glauben aus der Priesterschule oder dem Tempel usw. Einen NSC ohne Zustimmung des Spielers eines Tages auftauchen zu lassen, der mit seinem SC verwandt ist oder gegen ihn irgendwelche Ansprüche besitzt, ist schwach und oftmals auch frustrierend. Wenn solche NSC aber in die Hintergrundgeschichte eingebaut werden und dann über den Verlauf der Kampagne hinweg entwickelt werden, können sie rasch zu Favoriten werden, an die man sich wendet und die man beschützt, wenn es die Lage erfordert.

NSC als Kontakte und Händler: Ladenbesitzer und gewöhnliche Stadtbewohner werden oftmals in einer Kampagne übersehen, doch selbst in einer scheinbar gewöhnlichen Interaktion kann ein guter SL Gelegenheiten finden, um Verbindungen zu knüpfen und die Schicksale von S- und NSC zu verbinden. Solche Nebenrollen haben das Potential, ebenso nützlich und interessant zu werden wie die Figuren, die für das Abenteuer bedeutsam sind. Indem man ihnen Charaktergrundzüge gibt, werden durch sie die SC ermutigt, Kontakte zu knüpfen, aus denen Geschäftsbeziehungen oder sogar Freundschaften entstehen können. Sobald ihr Wert erkannt wurde, kann der SL diese NSC einsetzen, um Informationen weiterzugeben, künftige Abenteuer einzuleiten oder sie den SC einfach Gefallen tun lassen (siehe Seite 88).

NSC als Verbündete, Gefolgsleute und Mietlinge: Es heißt, dass die erste Pflicht eines Anführers darin besteht, zum Führen befähigt zu sein. Daher ist es auch die Pflicht jedes SC für gute Beziehungen zu allen NSC in ihren Diensten oder unter ihrem Kommando zu sorgen. Der SL sollte daher über die Einstellung der NSC zu einzelnen SC sowie der ganzen Gruppe Buch führen und ihr in ihrem Verhalten und ihren Handlungen Ausdruck verleihen. Für SC gibt es mehrere Optionen, wie sie mit hilfreichen NSC und Trittbrettfahrern umgehen können. Wo immer mehrere NSC einem SC folgen, weil er sie bezahlt oder sie andere eigene Gründe dafür haben, wo immer eine klare Befehlsstruktur die SC mit den NSC verbindet, kommt wahrscheinlich das Talent „Anführer“ ins Spiel. Diese Regeln sollen es den SC erleichtern, das Benötigte von spezialisierten NSC zu erhalten, was Dienstleistungen und Gehorsam betrifft, ihnen aber keinen Freifahrtsschein zur Misshandlung der NSC geben oder um sie ständig in unverhältnismäßige Gefahr zu bringen. Ein schlecht behandelter Gefolgsmann wird die SC irgendwann verlassen oder Groll gegen sie hegen, der zu schlampiger Arbeit führt, ihn empfänglich für ein Angebot des Feindes macht oder sie sogar einen Mordanschlag auf einen oder mehrere SC ausführen lässt.

Sackgassen

Manchmal stehen die Spieler nach dem Tod eines NSC vor einer Sackgasse, z.B. wenn der NSC stirbt, ehe er eine wichtige Information weitergeben kann, die für die Fortsetzung der Handlung notwendig ist. Die SC könnten einen NSC töten, den sie eigentlich verhören sollten, oder ein unglücklicher Würfelwurf beendet das Leben des NSC zu früh. So eine Lage ist kein Alptraum, für die sie von vielen SL gehalten wird, da es viele Wege gibt, um die Situation noch zu retten:

Worte eines Sterbenden: Wenn der NSC Informationen hat, die er an die SC weitergeben will – und er sie auch als Freunde und Verbündete betrachtet – kann er dies mit seinem letzten Atemzug tun. Eine solche Nachricht wird recht kurz sein, bestenfalls ein halbes Dutzend Worte und die SC werden auch nicht mehr nachfragen können. „Seht hinter den Altar“ oder „Dritte Säule … Gefahr …” eignen sich als letzte Worte, aber nicht „Der Anführer der Händlergilde ist in Wirklichkeit der Hohepriester eines bösen Kultes“.

Die Leiche durchsuchen: Eine Durchsuchung des toten NSC kann eine handgeschriebene Notiz oder einen anderen wichtigen Gegenstand zu Tage fördern, mit dessen Hilfe sie an die Informationen gelangen können, die sie ansonsten vom lebenden NSC erhalten hätten. Auch hier können sie keine Fragen mehr stellen und müssen selbst sehen, welche Schlussfolgerungen sie ziehen. Falls der Körper besonders zerstörerischen Einflüssen

unterlag, könnten auch Teile der Information fehlen oder beschädigt sein, oder die SC zu raschem Handeln gezwungen sein, etwa damit die Notizen nicht mit dem Körper verbrennen o.ä..

Mit dem Toten sprechen: Falls die SC die Leiche bergen können, erlaubt es ihnen der Zauber *Mit Toten Sprechen*, abhängig von der Stufe des Wirkenden, ein paar Fragen zu stellen.

Geisterhafter Besuch: Wenn alles andere scheitert, könnten die SC vom Geist des toten NSC Besuch erhalten oder einen Traum haben, welcher denselben Informationsgehalt hat wie ein letzter Atemzug. Solche übernatürlichen Botschaften sollten kurz sein und selten zur Anwendung kommen, da sie sich ansonsten alltäglich anfühlen.

Wer hat die Kontrolle?

Der Begriff „Nichtspielercharakter" deutet an, dass NSC Charaktere sind, die vom SL gespielt werden, aber nach Umständen und Vorlieben des SL könnten sie auch von einem oder mehreren Hilfs-SL oder Spielern, deren SC gestorben sind und entsprechende Ersatz-SC von der Gruppe nicht so bald angetroffen werden, gespielt werden. Spieler, deren SC Gefolgsleute haben, können auch diese übernehmen. Wer also die NSC spielt, ist letztendlich Entscheidung des SL. Wenn er eine Nebenfigur der Verantwortung eines Spielers überträgt, kann er sich besser auf die Handlung konzentrieren und läuft auch nicht Gefahr, einem einzelnen Charakter und dessen Anhang zu viel Zeit zu widmen. Wichtig ist aber immer, dass die SC die Hauptrollen in einem Abenteuer spielen, während NSC die Neben- und Statistenrollen belegen. Ebenso muss der SL nicht immer die NSC übernehmen, sondern kann dies auch als einzigartige Gelegenheit neuen oder Gastspielern überlassen, damit diese sich am Spiel beteiligen können.

Über die Erwartung hinaus

Zuweilen wird ein Wegwerf-NSC, der nur eine kleine Rolle hat und mit dem der SL keine Erwartungen verbunden hat, lebendig, weckt die Aufmerksamkeit und das Interesse des SC und wird zu einem Bestandteil der Kampagne. Wenn ein NSC bedeutsamer wird als ursprünglich geplant, ist das kein Grund zur Besorgnis. Der SL kann seine Spielwerte weiterhin benutzen oder generische Werte verwenden, wenn erforderlich, bis die Spielsitzung endet und den NSC dann bis zur nächsten Sitzung mit den nötigen Einzelheiten ausstatten. NSC können auf natürlichem Wege aus einem herausfordernden Abenteuer, einer unterhaltsamen Interaktion oder auch dem Enthusiasmus der Spieler erwachsen und sind Teil dessen, was eine Kampagne lebendig und selbst für den vorausschauendsten SL interessant macht.



Fußangeln

Da die NSC zu den überzeugendsten und wichtigsten Teilen jeder Kampagne gehören, bieten sie auch Anlass für die größten Schwierigkeiten. So wie fehlerhafte Regeln Herausforderungen unausgeglichen machen können, kann ein falsch genutzter NSC die Glaubwürdigkeit des Spieles ruinieren oder den Spielern Frust bescheren. Daher sollte ein SL die üblichen Fallstricke und Fußangeln beachten.

Wettstreit: Auch wenn die NSC üblicherweise vom SL gespielt werden und manche Ziele verfolgen, die mit denen der SC im Widerspruch stehen, sollte der SL nicht den Fehler machen, mit den Spielern in einen Wettstreit zu treten. Ein Rollenspiel ist eine gemeinsame, kooperative Erfahrung und kein Wettstreit, sondern eine Abenteuergeschichte, die darin besteht, dass die SC Herausforderungen überwinden. Wenn ein NSC dem im Wege steht, kann die Geschichte nicht fortschreiten und die Spieler werden frustriert und verlieren das Interesse. Das heißt nicht, dass die SC immer gewinnen müssen, aber Rückschläge sollten nur vorübergehend sein und sich so anfühlen, als gewinne die Handlung dadurch. Auch sollten Rückschläge in den Regeln und nicht einer Bevorzugung des SL für seine NSC begründet liegen. Das Spiel endet nämlich, wenn die NSC jemals „gewinnen".

Beschützerinstinkt: Ebenso wie die Spieler sehr an ihren Charakteren hängen können, kann es auch passieren, dass ein SL zu sehr an einem NSC hängt – so sehr, dass er die Regeln zu biegen und zu brechen beginnt und die Illusion des Spieles für die Spieler gefährdet. Nichts ist gefährlicher für ein Spiel, als den SL zu beschuldigen – oder auch nur zu verdächtigen – voreingenommen zu sein; wegen derartigen Dingen sind bereits Gruppen zerbrochen. Die Regeln gelten im gleichen Maße für SC und NSC. NSC sterben – auch solche, in die der SL viel Arbeit und Zeit investiert hat oder für die er noch große Ziele vor Augen hatte. Wenn der Tod eines NSC die SC vor einer Sackgasse stehen lässt, hat der SL die bereits weiter oben genannten Möglichkeiten. Wenn der NSC ein Favorit ist, sollte der SL seinen Tod denkwürdig gestalten, statt ihn verzweifelt am Leben zu erhalten. Ein dramatisches Ableben ist immer besser als ein vielleicht wiederholtes Überleben wider aller Wahrscheinlichkeit. Dadurch wird auch verhindert, dass die Spieler nachtragend werden, weil der SL nicht unvoreingenommen sein konnte.

Rampenlichtdiebe: Natürlich verdient auch ein Oberschurke etwas Zeit im Rampenlicht – wenn aber ein unbedeutender NSC regulär die SC in den Schatten stellt, hassen das die Spieler. Die SC sind die Hauptfiguren der Handlung und die NSC nur Nebenfiguren, aber keine Mitbewerber für die Zeit auf der Bühne. Wie auch beim Beschützerinstinkt kann man leicht in diese Falle stolpern, so dass man Vorsicht walten lassen muss.

NSC-Gefallen

Die phantastische Literatur ist voller Figuren mit unglaublichen Kräften, die gar keine Helden oder Bösewichter sein wollen. Gelehrte begnügen sich damit zuzusehen, wie sich die Ereignisse entwickeln, Klerikern werden von ihren Göttern besondere Kräfte verliehen, Kräuterkundler wissen um die Herstellung spezieller Gebräue – alle haben einzigartige Fähigkeiten und Einsichten und sollten sie die Abenteuer unterstützen wollen, könnten sie ihren Einfluss und ihre Kräfte einsetzen, um den Verlauf ganzer Kampagnen zu verändern. Um diese Fähigkeiten und Kräfte der NSC darzustellen und den SC regelbezogene Vorteile als Lohn für ihre Interaktion mit den NSC zukommen zu lassen, kann der SL auf Gefallen zurückgreifen, welche bedeutende NSC den SC tun können.

Kurz gesagt, Gefallen sind messbare, nicht geldwerte Wege, auf denen NSC den SC helfen können, ohne ihnen Gold in die Hände zu drücken. Das können Preisnachlässe auf Waren oder Dienstleistungen sein, ein einmaliger Fertigkeitswurf oder ein kleiner magischer Gefallen, den nur dieser NSC erbringen kann. Die Art des Gefallen hängt mehr von der Rolle des NSC als seinen Spielwerten ab. Da die gesellschaftliche Stellung nicht notwendigerweise mit der Klassenstufe oder besonderen Regeln in Verbindung stehen muss, richten sich die Gefallen nach der Logik des SL und der Glaubwürdigkeit der Kampagne. Ein junger Prinz, der nur ein Adliger der ersten Stufe ist, kann den SC wahrscheinlich einen größeren Gefallen tun – z.B. eine Begnadigung, eine Reise zu finanzieren oder ein Gesetz veranlassen, als ein Bäcker, bei dem es sich um einen Bürgerlichen der elften Stufe handelt.

Gefallen werden nicht mutwillig getan und die SC sollten auch nicht erwarten, von jedem NSC, den sie treffen, nützliche Unterstützung zu erhalten. Nur NSC mit einer hilfreichen Grundeinstellung tun anderen einen Gefallen und auch dann nur jenen SC, zu denen sie mit der Zeit Vertrauen gefasst haben oder die mit bedeutenden Diensten in Vorleistung getreten sind. In solchen Beziehungen werden NSC wahrscheinlich einzelne SC der ganzen Gruppe vorziehen, so dass vielleicht nur ein Gruppenmitglied in den Genuss des Gefallens kommt, während die anderen ignoriert werden. SC sollten nicht erwarten, dass ihnen alle NSC Gefallen tun, manche haben vielleicht gar nichts Besonderes oder Bedeutsames anzubieten. Wie erfolgreich ein Versuch, einen Gefallen zu erzwingen, ausfällt, etwa mittels Gedanken beeinflussender Magie, liegt beim SL – manche Arten von Gefallen ergeben sich aus der Funktion und Tätigkeit eines NSC, während andere so einmalig sind, dass nur der NSC selbst weiß, was er anderen Gutes tun kann. SC sollten niemals bestimmen können, wie ein Gefallen ausfallen soll – ihnen wird kein Gefallen versprochen, den sie weitergeben können und sie können auch ihre engsten Verbündeten nicht gegen deren Willen dazu zwingen, ihnen Vorteile zu gewähren.

Was unter einem Gefallen jeweils zu verstehen ist, hängt nicht nur vom jeweiligen NSC, sondern auch dem Geschmack des SL und den Bedürfnissen der Kampagne ab. Im Grunde sollen Gefallen dem SL als einfache Möglichkeit dienen, den SC eine kleine Belohnung dafür zukommen zu lassen, dass sie Kontakte zu den NSC knüpfen. Gefallen sollten als solche unter Freunden behandelt werden und nicht das Leben der SC oder des NSC verändern. Sie können zuweilen Regelbezug besitzen – wie ein Preisnachlass oder ein Bonus auf einen Fertigkeitswurf in einer bestimmten Situation –, dann aber nur geringfügige Auswirkungen haben. Gefallen kommen in der Regel in drei Ausführungen: Dienst, Fertigkeit und Magie.

Dienst: Jeder NSC, gleich welcher Klasse oder sozialer Stellung, versucht, seinen Freunden zu helfen – dies wird in Form von Gefallen abgehandelt. Ein Ladenbesitzer gibt einen Preisnachlass von zehn Prozent, ein Edelmann nutzt seinen Einfluss, um ein Treffen mit dem Fürsten zu arrangieren, ein Abenteurer im Ruhestand leiht jemandem seinen meisterlich gefertigten Langbogen, dies alles sind Dienste.

Fertigkeit: Manche NSC könnten ihre Expertise auf bestimmten Gebieten oder ihren Einfluss zu Gunsten anderer einsetzen. Fertigkeitsgefallen sind kleinere Boni auf Fertigkeitswürfe, zu denen ein NSC einem SC verhelfen kann. Als Richtlinie sollten solche Gefallen entweder +2 auf eine Fertigkeit in einer ganz besonderen Situation geben – aber niemals auf alle möglichen Anwendungen dieser Fertigkeit – oder einen einmaligen Bonus von +4 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf. So könnte ein bekannter Händler einem Charakter seinen Siegelring geben, welcher dem SC einen Bonus von +2 auf alle Diplomatiewürfe bei anderen Händlern auf dem Marktplatz derselben gibt, ein Gelehrter mit großem Wissen einer Ruine könnte einen SC unterweisen, welcher sodann einen Bonus von +2 auf alle Wissenswürfe (Geschichte) in Bezug auf diese Ruine erhält, oder ein Angehöriger der Stadtwache könnte einem SC erlauben bei einem örtlichen Taschendieb einen Gefallen einzufordern, den dieser der Wache schuldet, so dass ein Wurf auf Einschüchtern mit einem einmaligen Bonus von +4 gegen den Taschendieb möglich wird.

Einzigartig: Diese seltenste Art von Gefallen betrifft besondere Kräfte, die nur dieser NSC besitzt und die außerhalb seiner üblichen Klassenfähigkeiten stehen. Einzigartige Gefallen sind spezielle Fähigkeiten, die im Vergleich zu Klassenfähigkeiten geringwertig oder für ein Detail der Handlung so wichtig sind, dass der SL sich etwas einfallen lassen muss. Ein Geist könnte einem SC die Gabe verleihen, die Illusionen ihres Zauber wirkenden Ex-Mannes zu durchschauen, ein Kleriker könnte die Waffe eines befreundeten SC so segnen, dass sie einen zusätzlichen Schadenspunkt bei den Schattenwesen verursacht, die sich in den Katakomben herumtreiben, und ein Alchemist könnte einen Trank brauen, der für 24 Stunden Immunität gegen eine Krankheit oder ein Gift verleiht. All dies sind Beispiele für einzigartige Gefallen. Sie haben die größte Flexibilität, aber auch das höchste Potential zur Ausnutzung. Ein SL sollte daher einzigartige Gefallen auf einmaligen Nutzen begrenzen oder nur für ein Abenteuer Bedeutung verleihen.

Es folgt eine Aufstellung, welche Gefallen die Angehörigen jeder NSC-Klasse im *Pathfinder Grundregelwerk* einem SC tun können. Da es unmöglich ist, alle Eventualitäten abzudecken, sollte der Rest dieses Abschnittes als Leitfaden betrachtet werden, wie man weitere Gefallen gestalten kann sowie als „Einkaufsliste“, ob und welche Gefallen ein neuer NSC in der Kampagne leisten kann. Ausführlichere Beispiele können SL in Kapitel 9 finden, wo bei jedem NSC wenigstens ein Beispielgefallen genannt

wird. Und auch wenn wir hier nur die Gefallen nennen, welche Angehörige der NSC-Klassen tun können, ist dies natürlich auch einem NSC mit anderen Klassenstufen möglich.

Adept

Anwender göttlicher Magie werden oft nur als Heiler betrachtet, allerdings können sie aufgrund ihrer Weisheit und ihrer Position noch viel mehr bieten

Dienst: Einmalige kostenlose Heilung.

Dienst: Empfehlungsschreiben an einen Priester niederen Ranges mit der Anweisung, den SC zu helfen (die SC erhalten für drei Tage einen Adepten der ersten Stufe kostenfrei als Mietling).

Fertigkeit: Kann den SC mit Kontakten in der Kirche bekanntmachen, so dass der SC einen Bonus von +2 auf Diplomatiewürfe erhält, um Angehörige dieser Kirche zu beeinflussen.

Fertigkeit: Beherrscht geheimnisvolle alchemistische Techniken und kann einem SC einen einmaligen Bonus von +4 auf einen Handwerkswurf (Alchemie) zur Herstellung eines alchemistischen Gegenstandes verleihen.

Einmalig: Kann vier einzigartige Tränke brauen, welche augenblicklich die Schmutzfieberkrankheit heilen.

Einmalig: Erlaubt dem SC, mit dem Totemtier seines Stammes zu kommunizieren, so dass der SC die Fähigkeit *Mit Tieren Sprechen* bezüglich einer bestimmten regionalen Tierart einmal pro Tag anwenden kann.

Adeliger

Adlige unterscheiden sich in ihren Rängen vom Ritter bis zum Imperator, die meisten verfügen über Reichtum und eine Position, die ihnen großen Einfluss in einer Gemeinschaft sichern.

Dienst: Besorgt eine Einladung zu einem Treffen von Adligen, z.B. einer Feier auf einem Landsitz, einer königlichen Gala oder einer öffentlichen Feierlichkeit.

Dienst: Setzt seinen Einfluss ein, um die SC vor der Verfolgung wegen eines Verbrechens zu schützen.

Fertigkeit: Kann eine eintägige Unterrichtsstunde zum örtlichen Adel geben, so dass ein SC einen Bonus von +2 auf seine Wissenswürfe (Adel) hinsichtlich des Adels in der Stadt oder der Region erhält.

Fertigkeit: Begleitet den SC bei dessen Besuch des Königshofes und steht ihm zur Seite, so dass er einen Bonus von +4 auf Motiv erkennen-Würfe bei Interaktionen mit Angehörigen des Hofes während dieses Ausfluges erhält.

Einmalig: Stellt ein Schiff mit Besatzung für eine Reise in ein fernes Land zur Verfügung.

Einmalig: Verleiht einem SC einen niederen Adelstitel, mit dem zwar kein Lehen, aber bestimmte örtliche Rechte verbunden sind.

Bürgerlicher

Obwohl sie in der Regel weder reich noch berühmt sind, haben Bürgerliche viele unterschiedliche Fertigkeiten und lassen sich oft kreative Wege einfallen, um erwiesene Gefallen zu erwidern.

Dienst: Stellt eine Unterkunft zur Verfügung und bereitet ein Festmahl für einen SC.

Dienst: Gibt einen Preisnachlass von 50% auf einen qualitativ hochwertigen nichtmagischen Gegenstand, den er selbst hergestellt hat.

Fertigkeit: Stellt dem SC kostenlos für einen Monat seine höchste Berufs- oder Handwerksfertigkeit zur Verfügung, etwa um ein Fahrzeug zu lenken, sich um eine seltene Pflanze zu kümmern oder ein Tier auszubilden.

Fertigkeit: Teilt sein Wissen in Heilkunde, so dass der SC einen Bonus von +2 auf Heilkunde erhält, um Krankheiten zu behandeln.

Einzigartig: Zeichnet eine Karte oder führt einen SC durch die örtliche Wildnis zu einem geheimen Ort, den nur er kennt.

Einzigartig: Kümmert sich fähig um das Anwesen oder Geschäft eines abwesenden SC.

Experte

Diese fähigen Handwerker, Berufstätigen und gebildeten Mitglieder der Gesellschaft verfügen meist über viele besondere Fähigkeiten und obskure Informationen, welche für die SC nützlich sein könnten.

Dienst: Stellt einem SC Material zur Verfügung, stellt einen Gegenstand zum halben Preis her.

Dienst: Kann jemanden ausfindig machen, der bestimmte nicht-magische Gegenstände verkauft oder einen Käufer für einen magischen Gegenstand finden.

Fertigkeit: Stellt einen gut ausgestatteten Arbeitsplatz zur Verfügung, der einem SC einen Bonus von +4 auf einen bestimmten Berufs- oder Handwerkswurf gibt.

Fertigkeit: Lehrt den SC einen bestimmten Kniff, so dass dieser einen bleibenden Bonus von +1 auf eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit erhält, die er und der NSC besitzen.

Einmalig: Verhilft zur Mitgliedschaft in der regionalen Gilde, sorgt dafür, dass der SC bestimmte Güter um 10% vergünstigt in der Region erwerben kann.

Einmalig: Kann ein spezielles Werkzeug herstellen, welches ein uraltes Schloss öffnet, eine Falle umgehen hilft oder einen Teil eines sagenhaften, aber zerstörten Mechanismus ersetzt.

Krieger

Berufskrieger haben üblicherweise unterschiedliche Erfahrungen und nützliche Kontakte zu anderen Karrierekämpfern, zu solchen, denen sie dienen sowie ihren Gegnern.

Dienst: Schenkt dem SC eine nichtmagische Waffe, ein Rüstungsteil oder Ausrüstung.

Dienst: Kann ein wertvolles Objekt bewachen oder dort verstecken, wo niemand es finden wird.

Fertigkeit: Berichtet von seinen eigenen Erfahrungen in der örtlichen Kanalisation, so dass ein SC einen Bonus von +2 auf Wissen (Gewölbekunde) in besagter Kanalisation erhält.

Fertigkeit: Liefert Informationen, mit denen man einen örtlichen Verbrecher erpressen kann, so dass ein SC einen Bonus von +4 erhält, um örtliche Straßenschläger einzuschüchtern.

Einzigartig: Kann eine Truppe aus 2w4 niedrigstufigen Kriegern zusammenstellen, um bei einem Plan Hilfestellung zu leisten.

Einzigartig: Lehrt den SC einen speziellen Kampfstil, so dass er einen Bonus von +1 auf Initiative erhält.

Bösewichter

Ein guter Bösewicht ist mehr als ein böser, hochstufiger NSC oder ein Monster am Ende einer wilden Schlägerei quer durch ein Gewölbe. Während die Grundlagen der NSC-Erschaffung bereits in diesem Kapitel abgehandelt wurden und wir Hinweise für die Entwicklung von NSC-Persönlichkeiten haben, verdient kein NSC sorgfältigere und detailreichere Entwicklung als ein Oberschurke. Um einprägsam zu sein benötigt ein Bösewicht eine Persönlichkeit, Kontrolle über seine Diener und einen bösen Plan, der eine für die SC bedeutende Gegend bedroht – eine Siedlung, ein Land, einen Kontinent oder sogar die ganze Welt. Bösewichter sind unzweifelhaft die bedeutendsten NSC – schließlich erhalten sie nach den SC die meiste Bühnenzeit – weshalb der SC sie so detailreich wie möglich darstellen sollte mit vollständigen Spielwerten und Beschreibungen ihres Äußeren, ihrer Persönlichkeiten, ihrer Motive und aller anderer Dinge, die sie einmalig machen, da dies alles auf die eine oder andere Weise im Verlauf der Handlung benötigt werden wird. Nicht jeder Schläger oder Monsterhauptmann muss ein komplett ausgearbeiteter Bösewicht sein. Da die SC während einer Kampagne auf viele Gegner treffen und sie besiegen werden, müssen nur die bedeutendsten oder jene, die der SL wieder und wieder zu verwenden plant, ausführlich ausgearbeitet werden. Der Charakter des Bösewichts ist oft von Bedeutung für die Art der Kampagne und die auftretenden Gefahren – brutale Bösewichter setzen in der Regel brutale Mittel ein, während clevere Gegner zu subtileren Plänen neigen. Auf vielerlei Weise wird ein Abenteuer durch den oder die Oberschurken verkörpert, weshalb ein SL sich die Zeit zur Vorbereitung nehmen sollte. Ein SL, der effektive und einprägsame Bösewichter in seiner Kampagne zum Einsatz bringen möchte, sollte das Folgende beachten.

Schurkische Archetypen

Ein starkes Konzept ist der erste Schritt zur Erschaffung eines denkwürdigen Bösewichts.Die meisten der grundliegenden schurkischen Archetypen werden hier aufgeführt, von denen der SL mit ein wenig Vorstellungskraft unzählige Variationen erschaffen kann.

Der Böse Fürst

Der Böse Fürst ist ein mächtiger Herrscher, oftmals Angehöriger einer kampforientierten Klasse, der einen Teil der Kampagnenwelt unter seine Kontrolle gebracht hat. Er herrscht mit eiserner Faust, besteuert seine Untertanen bis aufs Blut und bestraft jedes Verbrechen mit absoluter Härte. Böse Fürsten können nahezu jeder Rasse angehören und neigen zu rechtschaffen böser Gesinnung.

Persönlichkeit: „Der Stärkere hat Recht“ ist das Motto des Bösen Fürsten. Die Bauern leiden, weil sie schwach sind und die Diener des Fürsten leben gut, weil sie stark genug sind, um von den Schwachen zu nehmen. Der Böse Fürst ist der Stärkste von allen und begründet darauf seine Herrschaft.

Gefolgsleute: Die Gefolgsleute des Bösen Fürsten werden durch Stärke oder Furcht beherrscht. Jene, die rebellieren oder scheitern, werden zu grauenvollen Beispielen. Bei höherstufigen Gefolgsleuten sorgt der Fürst dafür, dass sie einander nicht vertrauen und sich gegenseitig verachten, damit sie sich nicht gegen ihn zusammentun können – entsprechend sucht jeder nach seiner Gunst, während er Intrigen spinnt, wie er die anderen zu Fall bringen kann. Die meisten Gefolgsleute des Fürsten sind Kämpfer oder Krieger. Wahrscheinlich hat er auch spezielle Experten: einen Folterknecht oder Henker, der seine brutalen Urteile vollstreckt, einen Magier oder Kleriker, der Magie nutzt und spioniert, um sicherzustellen, dass auch alle gehorsam sind, ein Monster als Haustier oder vielleicht einen Champion – stark und sehr loyal (und vielleicht auch sehr dumm). Hochstufige Kämpfer geben gute Champions ab, das gilt aber auch für kampforientierte Monster wie Oger und Trolle.

Pläne: Der typische Böse Fürst liebt Macht und Reichtum mehr als alles andere, weshalb die meisten seiner Pläne sich damit befassen, wie er mehr davon erlangen kann. Kurzfristige Ziele können darin bestehen, mächtige magische Waffen und andere Gegenstände zu finden oder zu erbeuten, benachbarte Herrscher zu töten und ihr Land zu erobern, Tempel und andere Quellen von Reichtum auszurauben und jeden zu töten, der sich in den Weg stellt. Langfristige Pläne drehen sich in der Regel um Eroberung: von der unmittelbaren Umgebung bis zur ganzen Welt. Jeder Herrscher oder sonstiger Charakter, der mächtiger ist als der Fürst, wird als Bedrohung angesehen und muss getötet oder unter Kontrolle gebracht werden, bis man sich endgültig mit ihm befassen kann.

Der Böse Priester

Ein böser Priester ist in der Regel ein Kleriker oder Adept, obwohl er je nach Interessenverteilung seiner Gottheit auch Stufen in anderen Klassen besitzen kann. Böser Priester können jeder Rasse und jeder bösen Gesinnung angehören. Sie treten in einer von drei Arten in Erscheinung, abhängig von ihrer Persönlichkeit und dem Grad der Anerkennung und Macht, den ihre Religion genießt: als Tyrann, der ein Gebiet beherrscht und jeden als Ketzer verbrennen lässt, der anderer Meinung ist, als Berater, der politischen Einfluss ausübt und als Macht hinter dem Thron fungiert oder als Kultanführer, der eine subversive Schar Gläubiger aus den Schatten befehligt.

Persönlichkeit: Nicht alle bösen Priester sind religiöse Fanatiker. Manche haben einfach nur skrupellose Ambitionen, während andere Sadisten, Verrückte oder Psychopathen sind. Wie der Böse Fürst seine Handlungen mit Stärke rechtfertigt, haben böse Priester stets eine religiöse Erklärung, die vielleicht auch nur für sie selbst Sinn macht.

Gefolgsleute: Zu den Gefolgsleute des bösen Priesters gehören niedrigstufige Kleriker, Wachen und Angehörige aller Klassen, die ausreichend fanatisch oder eingeschüchtert sind, seinen Anweisungen zu folgen. Neue Gefolgsleute werden meist mit Versprechen von Macht, Reichtum oder Freuden rekrutiert, abhängig von der Natur der Gottheit. Besondere Gefolgsleute können aus einem inneren Kreis von Akolyten, Wesen von anderen Ebenen oder Untoten bestehen. Wenn der Priester die Macht hinter dem Thron ist, könnte er auch ein Netzwerk aus Spionen, Attentätern oder sogar eine Armee unter seinem Befehl haben.

Pläne: Ein Tyrann würde den Glauben durch Eroberung verbreiten und seine Macht und seinen Reichtum als netten



Nebeneffekt vergrößern. Ein Berater könnte intrigieren, um politischen Einfluss zu gewinnen und zu behalten und dann das Land in einen Krieg führen, um die Länder der Ungläubigen zu erobern. Ein Kultanführer könnte die bestehenden Autoritäten seines Landes zu vernichten planen, um seinen Kult an die Macht zu bringen oder – besonders im Fall chaotischer Kulte – um seine Gottheit herbeizurufen, um Chaos und Vernichtung über das Land zu bringen.

Fürst des Verbrechens

Fürsten des Verbrechens sind üblicherweise Schurken oder mehrklassige Charaktere mit der höchsten Stufe in der Schurkenklasse. Ein Fürst des Verbrechens sitzt im Herzen eines unsichtbaren Netzes, erhält einen Anteil aus allen illegalen Aktivitäten in seiner Domäne und bestraft jene, die seine Regeln verletzten. Normalerweise operiert er in einer Stadt, ist von rechtschaffender böser oder neutral böser Gesinnung und kann jeder Rasse angehören.

Persönlichkeit: Die meisten Verbrecherfürsten sehen sich selbst als Geschäftsleute, deren Geschäft ganz zufällig nicht legal ist. Sie sind pragmatisch und ruchlos, aber nicht notwendigerweise böse oder unvernünftig.

Gefolgsleute: Verbrecherfürsten herrschen hauptsächlich über Schurken und tragen oft Titel wie „Oberhaupt der Gilde“ oder „König der Diebe“. Ihr innerer Kreis besteht fast immer aus ein paar Kriegertypen als Muskeln und wenigstens einem Meuchelmörder. Sie herrschen normalerweise durch Furcht und machen aus jedem, der ihre Kreise stört, ein grausiges Beispiel für ihre Gefolgsleute.

Pläne: Die meisten Verbrecherfürsten hegen keine Pläne, die über das Halten und Erweitern ihres Gebietes und den Erhalt ihres dekadenten Lebensstils hinausgehen. Zuweilen kann ein Verbrecherfürst die örtlichen Autoritäten angreifen – meist als Antwort auf eine Aktion gegen die Bestechung und Korruption, die normalerweise dafür sorgen, dass man ihn ignoriert. Ein erfolgreicher Verbrecherfürst könnte die Rolle des bösen Fürsten übernehmen oder eine anarchistische „Stadt der Diebe“ erschaffen, in der fast alles erlaubt ist.

Der Intrigante Adlige

Ein Intriganter Adliger ist der ideale Bösewicht für eine Kampagne mit Schwerpunkt auf Politik. Dieser Bösewicht ist normalerweise ein Adliger, der oft mehrere Klassen besitzt, um eine größere Herausforderung darzustellen. Intrigante Adlige sind meistens rechtschaffend und gehören derselben Rasse an wie der Herrscher und der Rest des Adels.

Persönlichkeit: Adlige nehmen Intrigen, Dekadenz und Manipulation mit der Muttermilch auf. Nach außen präsentieren

sie sich als treue Gefolgsleute oder loyale Begleiter, die das Ohr des Herrschers haben. Hinter ihrer Fassade aber planen sie ihren eigenen Aufstieg und das Ende ihrer Rivalen.

Gefolgsleute: Intrigante Adlige werden oft von einigen bezahlten Dienern, Wachen und sogar Meuchelmördern begleitet. Wenn jemand seine Dienste gegen Geld anbietet, kann er auf der Lohnliste eines Adligen stehen. Manche Gefolgsleute werden durch wahre Loyalität oder persönliche Ambitionen angetrieben, aber die meisten lassen sich für ihre Dienste und ihr Schweigen gut bezahlen.

Pläne: Diese Bösewichter neiden anderen ihren Besitz. Weniger ambitionierte Intrigen könnten zum Ziel haben, Rivalen in Skandale zu verwickeln und sie mittels platzierter Beweise zu Fall zu bringen, während größere Pläne auf die Herrschaft über das Königreich abzielen, entweder indem sie sich Thron und Krone aneignen oder den Herrscher zu einer Marionette degradieren.

Der Verrückte Magier

Der Verrückte Magier (sowie jeder andere Magieanwender) ist ein nützlicher Archetyp für Gewölbeabenteuer, da wenige Leute in Frage stellen, dass verrückte Genies gewaltige unterirdische Verstecke voller Monster und Fallen anlegen. Manche mächtige Magier setzen ihre Macht sichtbar ein und ernennen sich zu Herrschern von eigenen Gnaden, während andere subtiler vorgehen und als Berater mächtiger Individuen in den Schatten lauern. Verrückte Magier können jeder Rasse und Gesinnung angehören, sind aber selten von guter Gesinnung.

Persönlichkeit: Der Wahnsinn oder die Besessenheit des Verrückten Magiers spielen eine ausschlaggebende Rolle in seinen Plänen. Größenwahnsinnige wollen Macht – bis hin zur Göttlichkeit –, Paranoide wollen alles, worin sie eine Bedrohung sehen, auslöschen, während Beleidigte sich für eine reale oder eingebildete Verletzung rächen wollen. Ein Haufen Phobien und Zwangsvorstellungen fügt dem ganzen Farbe oder weitere Details zu der Art und Weise, wie er seine Ziele verfolgt, hinzu.

Gefolgsleute: Wer einem Verrückten Magier dient, teilt entweder seinen Wahnsinn oder hat Angst davor, was mit ihm geschieht, sollte er nicht gehorchen. Neben schwächeren Magieanwendern kann ein Verrückter Magier Krieger als Wachen und Bürgerliche als Diener beschäftigen. Mehr als die anderen Arten von Bösewichtern neigen Verrückte Magier dazu, Monster zu sammeln, denen sie oft mehr vertrauen als ihren humanoiden Dienern.

Pläne: Die Pläne eines Verrückten Magiers sind meist grandios. Ein Königreich zu übernehmen ist nur der erste Schritt zur Weltherrschaft und dies nur ein Sprungbrett zur Eroberung des Universums. Verhandlungen mit Dämonen können Teil eines großen Planes sein, um einen Dämonenfürsten zu Fall zu bringen und selbst Herrscher eines infernalen Reiches zu werden. Verrückte Magier haben große Träume und weisen alle Anschuldigungen, sie wären wahnsinnig, weit von sich, selbst wenn es dafür nicht zu leugnende Beweise gibt.

Bösewichter für Fortgeschrittene

Manche SL suchen nach Herausforderungen und Abwechslung, die über das hinausgehen, was Archetypen allein anbieten. Bei einigen heißt dies, dass sie Bösewichter auf verschiedene Weisen einsetzen, während andere auf hunderte verschiedener Rassen und die Regelelemente zurückgreifen, die das Pathfinder Rollenspiel einem kreativen SL zur Verfügung stellt. Es folgen einige Vorschläge, wie man die Bösewichter einer Kampagne zugleich unvorhersehbar und hassenswert gestalten kann.

Wiederkehrende Bösewichter: Nur die allergrößten Oberschurken sollten nach einer Niederlage zurückkommen und auch dies nur sehr selten. Andernfalls könnten die Spieler glauben, dass alles zwecklos wäre sowie Zweifel an der Unvoreingenommenheit des SL entwickeln – und das kann einer Kampagne schweren Schaden zufügen. Für einen Oberschurken gelten dieselben Dinge wie für einen „Lieblings-NSC".

Um überhaupt zurückkehren zu können, muss der Bösewicht auf eine Weise entkommen sein, dass die Spieler sich nicht betrogen fühlen. Es gibt Ausnahmen, aber diese kann man an einer Hand abzählen: er kommt als Untoter zurück oder wurde vielleicht wiederbelebt, aber sein Körper hat schwere Schäden erlitten usw. In den meisten Fällen sollte ein Bösewicht aber tot bleiben, wenn ihn die SC getötet haben – Ende der Geschichte.

Ein Bösewicht sollte nie mehr als einmal von den Toten auferstehen. Wenn die Spieler zu glauben beginnen, dass nichts, was ihre Charaktere tun können, den Bösewicht besiegen kann, entstehen Frust und der Verdacht, dass der SL betrügt. Auf die Rückkehr eines besiegten Gegners sollte mit Schock und Überraschung reagiert werden, nicht mit genervtem Stöhnen.

Aufgereihte Bösewichter: Eine Alternative zum wiederkehrenden Bösewicht besteht darin, mehrere von ihnen hintereinander aufzustellen. Der verrückte Mörder könnte z.B. ein Fanatiker unter dem Einfluss eines Anti-Paladins sein, der wiederum der Schützling eines bösen Priesters ist, welcher einen Heiligen Krieg anzetteln will. Der Mörder tötet Angehörige des Herrschaftshauses, um es zu Fall zu bringen und ein Machtvakuum zu schaffen, welches einen Bürgerkrieg zur Folge hat. Der Anti-Paladin will das Chaos ausnutzen, um eine Baronie nach der anderen anzugreifen, statt sich dem ganzen Königreich entgegenzustellen. Das ist zwar nur ein kleines Beispiel, sollte aber der Prinzip erklären, dass der Sieg über ein Böses die SC auf die Spur einer noch größeren Bedrohung bringen kann. Und das ist um einiges spannender als ein Bösewicht, der wieder und wieder von den Toten zurückkehrt.

Monströse Bösewichter: Bösewichter sind nicht zwangsläufig humanoid und alles in diesem Kapitel gilt für Bösewichter aller Rassen und Arten. Manche Rassen eignen sich besser für bestimmte Arten von Bösewichtern – ein Ork würde beispielsweise einen guten Bösen Fürsten abgeben, mit ein wenig Vorstellungskraft kann man ihn aber auch als intriganten Adligen einsetzen –, aber gegen das Klischee zu spielen kann auch sehr belohnend sein. Was allerdings benötigt wird, ist Intelligenz. Ein Bösewicht ist per Definition bereits eigentlich ein böses Wesen mit einem Plan, so dass ein Wesen ohne die zum Planen erforderliche Intelligenz keinen überzeugenden Bösewicht abgibt.

Nichtlebendige Bösewichter: Was wäre, wenn ein intelligentes Schwert seinen schwachsinnigen – aber sehr starken – Besitzer dominieren und zum Gehirn der Operation werden würde? Was wäre, wenn ein verfluchter Helm oder ein anderer Gegenstand die Gesinnung eines Charakters verändern und ihn in einen Bösewicht verwandeln würde? Ein Bösewicht, bei dem es sich nicht um ein Lebewesen handelt, kann für einige Überraschungen und

Wendungen sorgen, die die SC beschäftigt halten – besonders wenn einer von ihnen den scheinbaren Bösewicht tötet, das intelligente Schwert an sich nimmt und sofort unter dessen Kontrolle fällt.

Bösewichter darstellen

Die Zeit und der Aufwand, den man in die Erschaffung eines wichtigen Bösewichts investiert hat, ist vergeudet, wenn der Bösewicht nicht genug Zeit mit den Spielercharakteren verbringt. Jeder SL kennt den Frust, stundenlang an einem Bösewicht gearbeitet zu haben, nur um zuzusehen, wie er binnen weniger Kampfrunden niedergehackt wird, ohne überhaupt zu Wort gekommen zu sein. Jeder Bösewicht verdient einen Augenblick, um die SC zu verhöhnen oder herauszufordern. Um dies zu erreichen, gibt es ein paar Möglichkeiten, ohne gleich Würfelergebnisse anzupassen oder die Spieler zu zwingen.

Leitung vor Ort

Jeder Bösewicht weiß, dass er seinen Dienern nicht vertrauen kann. Manche sind illoyal, andere inkompetent und der Rest ist einfach zu faul, um die Dinge richtig in die Hand zu nehmen. Das gibt den SC Gelegenheit, den Bösewicht vor der letzten Konfrontation auch einmal zu sehen und sich mit seiner Persönlichkeit vertraut zu machen. Der Bösewicht kann anwesend sein, während die SC sich durch seine niedrigstufigen Diener kämpfen, dabei Befehle und Drohungen brüllen, Zauber wirken und andere Fernkampfangriffe ausführen, die SC verspotten und schließlich entkommen, ehe sie nahe genug an ihn herankommen können. Anhängig vom Szenario kann der Bösewicht hinter seinen Truppen stehen – und jeden niederstrecken, der zu fliehen versucht –, sich das Geschehen zusammen mit einem oder zwei Leibwächtern von oben von einem Balkon aus ansehen oder anderes. Unabhängig von den Umständen wird ein Bösewicht sich immer einen Fluchtweg offen halten und genau wissen, wann es Zeit ist, ihn zu benutzen.

Heimliche Bösewichter

Zauber wie *Böses Entdecken* sind Gift für jeden Bösewicht, dessen Identität eine Überraschung sein soll. Es gibt jedoch Zauber und magische Gegenstände, welche die Gesinnung eines Charakters verschleiern und sogar einen bösen Charakter als gut erscheinen lassen können. Die beste Verteidigung ist aber immer noch eine Menge. An einem Königshof gibt es beispielsweise eine bunte Mischung an Figuren, von denen viele neutral sein dürften, es aber auch unvermeidlich ist, dass einige böser oder chaotischer Gesinnung sein könnten. Werden die SC nun die Gesinnung von jedem in der Burg oder gar in der Stadt überprüfen? Und was machen sie mit denjenigen, die ihnen als chaotisch oder böse auffallen? Wenn der Bösewicht den Kopf einzieht, könnten die SC sehr, sehr lange brauchen, um die Liste der Verdächtigen abzuarbeiten – und diese Zeit würde ein wahrer Bösewicht zu seinem Vorteil perfekt ausnutzen.

Die körperlose Stimme

Zaubernde Bösewichter können Magie verwenden, um die SC zu verspotten und zu provozieren, ohne sich selbst irgendwelcher Gefahr auszusetzen.

Ausspähung und *Hellsehen/Hellhören*-Zauber erlauben es dem Bösewicht, ein Auge auf den SC zu haben und die Taktiken seiner Diener entsprechend anzupassen, während *Magischer Mund*, *Windgeflüster* und ähnliche Zauber es ihm ermöglichen, Befehle zu geben und Gegner zu verhöhnen. Mittels diverser Illusionszauber kann er den SC sogar erscheinen, ohne ein Risiko einzugehen.

Ein Schlupfloch

Jeder gute Bösewicht hat eine Fluchtroute vorbereitet, falls der letzte Kampf zugunsten der SC ausgehen sollte. Nur Narren, Fanatiker und Verrückte kämpfen bis zum Tod, die meisten anderen werden zu fliehen versuchen, wenn sie erkennen, dass sie nicht mehr gewinnen können. Es gibt viele Zauber und magische Gegenstände, die ein Bösewicht nutzen kann, um zu fliehen und den Kampf an einem anderen Tag fortzusetzen. Der Kasten hier nennt einige dieser Zauber und mit wenig Phantasie sollten einem noch mehr einfallen.

Die Schlüssel zu einer erfolgreichen Flucht sind Planung, da einige dieser Zauber im Vorfeld gewirkt werden müssen, sowie ein wachsames Auge, das auf der zum Zaubern erforderlichen Zeit und den Rettungswürfen liegen muss. Ein niedrigstufiger Zauber, der keinen Rettungswurf erlaubt, kann nützlicher sein als ein hochstufiger, welcher einen Rettungswurf erlaubt.

Das Fluchtpaket eines Bösewichts

Manchmal muss ein Bösewicht in Erscheinung treten und wieder verschwinden können. Aufgrund der Vielseitigkeit einer fähigen Abenteurergruppe und den ihr offenstehenden Möglichkeiten kann dies für den Bösewicht zuweilen sehr schwierig werden und die Handlung in Gefahr geraten, sollte er gefangen genommen werden. Zugleich sollten SC sich nie unfähig fühlen, dem Gegner entgegentreten zu können oder glauben, dass der SL ihn in unfairer Weise bevorzugt. Wenn es wichtig ist, dass ein Bösewicht entkommt, dann ziehe einige der folgenden Zauber für seine Pläne in Betracht.

Barrieren: *Behindernde Hand, Dornenwuchs, Fester Nebel, Klingenbarriere, Nebelwolke, Niedere Erschaffung, Pflanzen Beleben, Pflanzenwachstum, Regenbogenwand, Säurewolke, Schutzhülle gegen Lebendes, Schutzkreis, Schwarze Tentakel, Spinnennetz, Steindornen, Stinkende Wolke, Sturm der Vergeltung, Todeswolke, Verhüllender Nebel, Verstricken, Wand, Windwall*

Flucht im Fluge: *Elementargestalt, Federfall, Flammende Wolke, Gasförmige Gestalt, Luftweg, Schweben, Spinnenklettern, Überlandflug, Windwandeln*

Schneller Rückzug: *Geisterross, Hast, Lange Schritte, Rascher Rückzug, Reittier, Zeitstopp*

Sofortiges Entkommen: *Ätherische Gestalten, Ätherischer Ausflug, Äthertor, Dimensionstür, Flimmern, Hölzerner Weg, Pflanzentor, Rückruf, Teleportieren*

Vorgetäuschte Flucht: *Ablenkung, Dauerhaftes Trugbild, Einfaches Trugbild, Illusionswand, Projiziertes Ebenbild, Scheingelände, Simulakrum, Spiegelbilder, Stilles Trugbild, Unsichtbarkeit, Vorbestimmtes Trugbild*

Werkzeugkiste zur Erschaffung von NSC

Die folgenden Seiten enthalten hunderte von Optionen, die Inspirationen für interessante Nichtspielercharaktere liefern oder helfen, sie zufällig zu generieren – vom einfachen Stadtbewohner über den ernsten Wächter zum berüchtigten Erzschurken. Ein SL kann eine oder mehrere dieser Tabellen nutzen, um realistische NSC spontan während des Spieles zu generieren oder, wenn er auf der Suche nach neuen Ideen ist, um die wichtigen Figuren einer Kampagne mit Leben zu erfüllen.

Tabelle 4-1: NSC-Hintergründe

w%	Hintergründe
1-3	Militärveteran
4-6	Reuiger Verbrecher
7-9	Entstammt einer langen Reihe von Gerbern
10-12	Besaß ein Gasthaus, das von Banditen niedergebrannt wurde
13-15	Ehemaliger Laborgehilfe eines Alchemisten
16-18	Entehrter Adliger
19-21	Hat auf der unterlegenen Seite eines Bürgerkrieges / einer Revolution gekämpft
22-24	Ehemalige Prostituierte
25-27	Flüchtling aus einem vom Bösen überrannten Land
28-30	Gläubiges Mitglied einer berüchtigten Familie
31-33	Vor einem Duell geflohen
34-36	Vor der Hochzeit am Altar im Stich gelassen
37-39	Krimineller im Ruhestand, nachdem er den Rest der Bande verraten hat
40-42	Waisenkind
43-45	Süchtiger auf Entzug
46-48	Kindheitsspielgefährte einer bedeutenden Person
49-51	Hat jemanden in Notwehr getötet
52-54	Entflohener Sklave
55-56	Fälschlich verurteilt und aus dem Gefängnis geflohen
57-58	Ehemaliger Leibeigener
59-60	Als Jugendlicher von Zuhause fortgelaufen und einem Zirkus beigetreten
61-62	Hat Frau und Kinder verlassen
63-64	Ehemals kränkliches Kind, das es als Erwachsener übertreibt
65-66	Gescheiterter Priester
67-68	Gescheiterter Händler
69-70	Hat die Aufnahmeprüfung der Gilde bestanden, aber zu ernüchtert, um tätig zu werden
71-72	Hat ein mächtiges Monster hereingelegt
73-74	Hat bis zu einem traumatischen Ereignis Magie angewendet
75-76	Starb, kam aber durch Magie zurück
77-78	Hat einen magischen Gegenstand mit mächtigen Kräften verloren
79-80	Hat sich um ein Amt beworben, erlitt aber eine schmerzhafte Niederlage
81-82	Hat das Leben eines zukünftigen Bösewichts gerettet
83-84	Hat Frau oder Kind verloren
85-86	Hat früher um Nahrung gebettelt
87-88	Früherer Künstler mit kreativer Blockade
89-90	Von Angehörigen einer anderen Rasse aufgezogen
91-92	Ehemaliger Hexenjäger
93-94	Hat geschworen, ein unglaubliches Geheimnis zu bewahren
95-96	Wird wegen einem? Schwerverbrechen gesucht
97-98	Unterdrückt wegen seiner Rasse, Religion, Sexualität usw.
99-100	Als Mensch wiedergeborenes Monster

Tabelle 4-2: NSC-Ziele

w%	Ziel
1-2	Eine Nacht gut durchzuschlafen
3-4	Ein Kind zeugen
5-6	Seine adlige Abstammung beweisen
7-8	Das nächste Dorf besuchen
9-10	Ein Geheimnis aufösen, für das sich sonst keiner interessiert
11-12	Genug Geld verdienen, um in den Ruhestand gehen zu können
13-14	Einen Berg besteigen
15-16	Seinen Ruf zu verbessern
17-18	Sich mit den SC anfreunden
19-20	Fehlschläge der Vergangenheit mit einer einzigen dramatischen Handlung auslöschen
21-22	Bei den Eltern ausziehen
23-24	In Form kommen und lernen, wie man kämpft
25-26	Das Meer sehen
27-28	Einen bestimmten heiligen Text, ein Fresko oder ein Gebäude sehen
29-30	Ein neues Zuhause für eine misshandeltes Tier finden
31-32	In die Geschichte eingehen
33-34	Trotz aller Widrigkeiten nach Hause zurückkehren
35-36	Ein bedeutendes persönliches Laster überwinden
37-38	Einen Beweis zu erlangen, dass es ein Leben nach dem Tode gibt, ehe er stirbt
39-40	Reisen
41-42	Heiraten
43-44	Einen Rivalen bloßstellen
45-46	Ein vermisstes Kind finden
47-48	Ein Glücksspiel erlernen
49-50	Die Familientradition fortführen, z.B. in die Armee eintreten
51-52	Auf eine Pilgerreise gehen
53-54	Die Sandkastenliebe heiraten
55-56	Einen heiligen Text auswendig lernen
57-58	Ein kreatives Werk fertigstellen, z.B. ein Theaterstück, eine Statue, usw.
59-60	Eine bessere Arbeit finden
61-62	Einen Bankrott abwenden
63-64	Ein Elternteil beeindrucken
65-66	Die Herzensdame beeindrucken
67-68	Eine höhere soziale Stellung erlangen
69-70	Ein eigenes Geschäft eröffnen
71-72	Einem Kind zu einem guten Lebensanfang verhelfen
73-74	Nutznießer eines Wunders werden
75-76	Den Namen der Familie reinwaschen
77-78	Eine bestimmte Art von Monster jagen und auslöschen
79-80	Trotz Gefahren weiterhin auf dem Familiensitz leben
81-82	Einen Mord aufklären
83-84	Den Ozean überqueren
85-86	Den Sinn des Lebens finden
87-88	Einen Engel sehen
89-90	Jemanden ermorden
91-92	Von einer Krankheit oder einem anderen Zustand geheilt werden
93-94	Ein Monster werden
95-96	Ein Held werden
97-98	Einen Prinz/ eine Prinzessin heiraten
99-100	Ein Land regieren

Tabelle 4-3: Körperliche Merkmale von NSC

w%	Merkmale	w%	Merkmale	w%	Merkmale	w%	Merkmale
1	Warzen	26	Schwitzt stark	51	Zuckungen	76	Schlicht
2	Schlechter Atem	27	Kichert	52	Lacht nervös	77	Gutaussehend/Wunderschön
3	Große Nase	28	Humpelt	53	Lispelt	78	Schnurrbart
4	Lange Finger	29	Wirkt munter	54	Schlaff	79	Bärtig
5	Stummelfinger	30	Knackt mit den Fingerknöcheln	55	Einäugig	80	Stoppelbart
6	Beulen	31	Pfeift beim Sprechen	56	Fehlender Finger	81	Unglaublich fett
7	Sehr sauber	32	Schielt	57	Narbengesicht	82	Merkwürdig groß
8	Glänzend weiße Zähne	33	Hasenscharte	58	Stochert nervös in den Zähnen	83	Seltsam klein
9	Glänzende Augen	34	Faulige Zähne	59	Zahnlos	84	Doppelkinn
10	Nettes Lächeln	35	Verdreckt	60	Keine Finger an einer Hand	85	Dünne Lippen
11	Schöne Kurven / Muskeln	36	Tätowiert	61	Kahl	86	Behaart
12	Schmutzige Fingernägel	37	Viele Tätowierungen	62	Haare über kahle Stelle gekämmt	87	Zusammengewachsene Augenbrauen
13	Ungewaschene Hände	38	Ganzkörpertätowierung	63	Kahlrasiert	88	Großer Mund
14	Schwielige Hände	39	Ohrring	64	Locken	89	Fehlende Hand
15	Augenklappe	40	Ringe in beiden Ohren	65	Langes Haar	90	Klumpfuß
16	Glasauge	41	Nasenstecker	66	Kurzes Haar	91	Fehlendes Bein
17	Brille	42	Durchstochene Lippe	67	Blondes Haar	92	Fehlender Arm
18	Gewaltige Koteletten	43	Stammesnarbe auf dem Unterarm	68	Schwarzes Haar	93	Entstellende Gesichtsnarben
19	Gelbe Zähne	44	Zwinkert ständig	69	Rotes Haar	94	Krallen-Hände
20	Kratzt sich ständig	45	Anhaltender? Husten	70	Graues Haar	95	Schwimmhäute
21	Niest ständig	46	Spuckt	71	Große Ohren	96	Pockennarben
22	Zwanghaftes Blinzeln	47	Rasterlocken	72	Fett	97	Schreckliche Gesichtskrankheit
23	Kaut auf den Nägeln	48	Verschiedenfarbige Augen	73	Groß	98	Von Zysten übersät
24	Offensichtlich gefärbte Haare / unnatürliche Haarfarbe	49	Fehlende Zähne	74	Dünn	99	Von Pusteln bedeckt
25	Vermeidet Augenkontakt	50	Narben	75	Klein	100	Starke Missbildung

Tabelle 4-4: NSC-Persönlichkeitseigenschaften

w%	Eigenschaften
1	Stimmt immer zu (ändert seine Meinung aber nach dem Wind)
2	Fragt immer, wie viel alles kostet
3	Tut gern geheimnisvoll
4	Beurteilt Leute und Situationen vorschnell und versucht was kleinzureden, was das Gegenteil beweisen könnte
5	Wettet auf alles Mögliche
6	Wiederholt ständig den Namen seines Gesprächspartners
7	Will ständig feilschen
8	Bringt sein eigenes Essen und Trinken mit
9	Drückt sich tiefgründig aus
10	Besserwisser
11	Höflich, zieht aber durch Verbeugungen oder andere Gesten die Aufmerksamkeit auf sich
12	Entschuldigt sich ständig
13	Stößt dauernd Drohungen aus, macht aber sofort einen Rückzieher, wenn jemand reagiert
14	Sehr abgeklärt, rät den Leuten, Erfolg und Niederlage aus philosophischer Sicht zu beurteilen
15	Spricht so wenig wie möglich
16	Kichert oder lacht über das Unglück anderer
17	Gibt Leuten Spitz- oder Kosenamen
18	Betet häufig
19	Verteilt Süßigkeiten (Kekse, Zuckerstangen usw.)
20	Erscheint meist überrascht und etwas beleidigt, wenn man ihn anspricht
21	Wirft eine Münze bei Entscheidungen
22	Hat durchnummerierte Regeln für verschiedene Situationen und zitiert sie, wo es angebracht ist
23	Teilt den Leuten den „wahren“ Grund für ihr Tun mit
24	Fragt um Rat oder Meinungen hinsichtlich sehr unwahrscheinlicher Situationen
25	Spricht sehr formell, ohne Abkürzungen und mit bedeutsameren Worten als erforderlich
26	Leicht abgelenkt von bedeutungslosen Dingen
27	Versteht Witze und Metaphern nicht
28	Hat seltsame Ansichten, auf deren Basis er alle beurteilt
29	Zählt gerne Dinge
30	Sucht immer nach Kompromissen
31	Immer am Essen
32	Sehr schlechter Lügner
33	Stellt unhöfliche Fragen, ohne zu erkennen, dass er die Leute beleidigt

34	Grummelt und beschwert sich über die mit jeder von ihm verlangten Aktivität verbundenen Schwierigkeiten
35	Reagiert sehr empfindlich auf Kritik oder Streit
36	Abwesend
37	Macht Trolle für jedes Problem in seinem Leben verantwortlich
38	Intellektueller Tyrann
39	Stellt Vergleiche zu der Geschichte oder zu Sagen her, ohne sie zu erklären
40	Tötet keine Insekten oder anderes Ungeziefer, sondern trägt es vorsichtig aus dem Weg
41	Schnüffelt oder leckt an Dingen
42	Macht Listen und hakt sie ab
43	Kann kein Geheimnis bewahren
44	Scheint irgendwie überrascht, wenn jemand eine gute Idee hat oder etwas Produktives tut
45	Leicht zum Weinen zu bringen
46	Gerät schnell in Wut
47	Hat Angst vor Krankheiten und kranken Leuten
48	Benutzt ständig dieselbe Phrase und unterlegt sie immer mit derselben Geste
49	Murmelt immer ein Wort, dass sich auf das letzte Wort eines anderen reimt
50	Erfreut sich an Späßen und Wortspielen
51	Macht Tiergeräusche, wenn er sich bedroht fühlt oder aufgeregt ist
52	Ein Genießer guter Speisen und Getränke, der gerne Vorträge darüber hält
53	Sehr abergläubisch: besteht auf ausführliche Rituale, um das Glück anzuziehen und Unglück fernzuhalten
54	Lehnt keine Herausforderung und kein Wagnis ab
55	Benutzt nie ein einzelnes Wort, sondern gleich zehn
56	Macht jeder auch nur entfernt attraktiven Person einen Antrag, sucht aber panisch nach Ausreden, sollte jemand annehmen
57	Hat immer einen Grund parat, warum etwas nicht funktioniert
58	Kümmert sich wenig um seine Besitztümer und verbringt viel Zeit mit der Suche nach ihnen
59	Erzählt langweilige Geschichten von Kindern und anderen jungen Leuten
60	Schlägt ständig Dinge vor, die Aktivitäten „spaßiger“ und „interessanter“ machen
61	Sammelt kleine, wertlose Objekte wie Löffel, Salzstreuer oder Weinflaschenkorken, wenn er derartiges findet, untersucht er es ausgiebig und hält Vorträge über deren „einzigartige“ Qualitäten
62	Ist in ein unausstehliches Haustier vernarrt
63	Ignoriert ein loyales Haustier
64	Verachtet sich selbst auf beinahe brutale Weise
65	Singt zuweilen nervige kleine Reime
66	Verhält sich wie jemand aus einer unteren sozialen Schicht als Zeichen der Solidarität, wirkt dabei aber nur beleidigend
67	Verachtet offen jede organisierte Religion und hält alle Götter für selbstsüchtige Lügner
68	Wird mit jedem Rückschlag wütender und entschlossener
69	Hält die meisten Gegenstände für wundersame magische Dinge
70	Scheint keinen moralischen Kompass zu besitzen, sofern es nicht um sein Alltagsleben geht und schlägt entsetzliche Lösungen für kleinere Probleme vor
71	Vollbringt ohne Aufheben persönliche Opfer, um anderen zu helfen, indem er auf Mahlzeiten verzichtet, warme Kleidung „verliert“ und nicht-existente Schulden bezahlt
72	Leidet an einer tödlichen Krankheit
73	Nennt ständig die Namen von Leuten, die er angeblich kennt
74	Erledigt seine Aufgabe lieber schlecht als eine unschöne oder unerwünschte Arbeit abzulehnen
75	Wird nie müde, neue Dinge zu erlernen und sich interessante Wissensbröckchen anzueignen
76	Beschwert sich über Gerüche, die sonst niemand wahrnimmt
77	Kann nicht aufhören zu trinken, wenn er einmal damit angefangen hat
78	Versucht eine darstellende Fertigkeit wie Jonglieren oder Bauchreden zu erlernen, ist aber noch ziemlich schlecht
79	Ist als Schauspieler gescheitert und gibt allen anderen die Schuld
80	Ist eine endlose Quelle an Geschwätz, hört nie auf, über Gerüchte und Skandale zu plappern
81	Distanzierter Adliger, der auf Anweisungen mit Verachtung reagiert
82	Sehr heiter, versucht andere mit Liedern, Witzen oder erheiternden Geschichten aufzumuntern
83	Wird umso ruhiger und entspannter, je schlechter die Lage wird, umgekehrt ist er nervös und gereizt, wenn alles (gut) zu funktionieren scheint
84	Schreibt alle wichtigen Informationen in ein Notizbuch, kann aber die eigene Handschrift nicht lesen
85	Erfindet scheinbar unbegründete Etikettenvorschriften („Rothaarige sitzen auf der linken Seite des Tisches!“)
86	Vermeidet Körperkontakt, reagiert zurückweisend, wenn er berührt wird und versucht so schnell wie möglich, sich zu säubern
87	Will immer das Zentrum der Aufmerksamkeit sein
88	Ist bei Vollmond immer etwas verrückt
89	Fragt andere über ihren Hintergrund aus, um festzustellen, ob sie „passen“
90	Kommt von einem Ort mit anderen Gebräuchen, fragt oft nach Erklärungen für alltägliche Dinge
91	Sehr neidisch und besitzergreifend, was eine Person oder ein Objekt angeht, sieht andere als Rivalen und behandelt sie auch so
92	Erwähnt andauernd eine heroische Schlacht, an der er teilgenommen hat und das nichts sich damit vergleichen lasse
93	Gibt den Leuten kleine Farbkarten, um ihnen anzuzeigen, welche Gefühle sie bei ihm hervorrufen (blau für Traurigkeit, rot für Wut usw.)
94	Erklärt einfache Dinge, die keiner Erklärung bedürfen
95	Wünscht sich eine Katze zu sein und sucht jemanden, der ihn in eine verwandeln kann
96	Spricht von sich selbst in der dritten Person
97	Hat einen imaginären ätherischen Freund
98	Hat die Angewohnheit, lebendige Insekten zu verspeisen ohne es zu bemerken
99	Reinigt Dinge zwanghaft
100	Fragt eine Kobold-Handschuhpuppe um ihre Meinung in den unpassendsten Momenten

Tabelle 4-5: NSC-Berufe

Ablassprediger	Gemüsehändler	Matrose	Seiler
Alchemist	Gerber	Maurer	Sekretär
Akrobat	Gerüstbauer	Melkerin	Seneschall
Anstreicher	Geschichtenerzähler	Messingschmied	Sheriff
Anpreiser	Geschützmeister	Messner	Siechenhäusler
Anwalt	Glasbläser	Metzger	Silberschmied
Apotheker	Goldschmied	Meuchelmörder	Sklavenhändler
Arbeiter	Gouvernante	Mieteintreiber	Soldat
Architekt	Graveur	Minenarbeiter	Söldner
Arzt	Grobschmied	Minstrel	Sozialarbeiter
Astrologe	Handlanger	Mistkehrer	Spion
Aufseher	Händler	Mönch	Stalljunge
Ausguck	Händler für mag.Gegenstände	Müller	Stallknecht
Ausrufer	Harfner	Münzer	Steinbrecher
Bäcker	Hauptmann	Nachtwächter	Steinmetz
Bandit	Hausdiener	Narr	Steinschnitzer
Bankier	Hebamme	Navigator	Steuereintreiber
Barbier	Heiler	Nonne	Steuermann
Barde	Hellseher	Notar	Straßenhändler
Bastler	Henker	Offizier	Straßenmusikant
Bauer	Herold	Orgelspieler	Strohdachdecker
Baumeister	Herrenausstatter	Pantomime	Sündenträger
Bediensteter	Historiker	Passionsschauspieler	Tabakhändler
Belagerungsmaschinenbauer	Hofdame	Pechmacher	Teppichknüpfer
Berufsschreiber	Hornmacher	Pelzhändler	Textilienhändler
Bettler	Hufschmied	Pergamentmacher	Theaterstückschreiber
Bildhauer	Hure	Pfeilmacher	Tierpfleger
Bischof	Ingenieur	Pferdebursche	Tiertrainer
Bogenmacher	Jäger	Pförtner	Tischler
Bogenschütze	Johanniter	Philosoph	Töpfer
Bootsbauer	Jongleur	Pionier	Torwächter
Bootsmann	Juwelier	Poet	Totengräber
Bordellwirtin	Kaminkehrer	Prälat	Träger
Bote	Kammerdiener	Präparator	Tuchhändler
Botschafter	Kammerherr	Priester	Tuchmacher
Böttcher	Kaplan	Prostituierte	Übersetzer
Brauer	Kartenzeichner	Puppenspieler	Unheilsprophet
Buchbinder	Karnickelzüchter	Putzfrau	Unterhaltungskünstler
Chirurg	Kastellan	Radmacher	Verwalter
Chronist	Kellner	Rattenfänger	Vikar
Dachdecker	Kerkermeister	Rausschmeißer	Vogelfänger
Dichter	Kerzenzieher	Redner	Vorsänger
Diener	Kindermädchen	Richter	Wache
Dienerin	Klageweib	Ritter	Wachtmeister
Diplomat	Knappe	Ruderer	Wächter
Drechsler	Koch	Rüstmacher	Wagenmacher
Edelsteinschneider	Königlicher Forstaufseher	Rutengänger	Waffenhändler
Ehrenmann	Komponist	Sänger	Waffenmeister
Einbalsamierer	Kopfgeldjäger	Sargtischler	Waffenschmied
Eremit	Krämer	Schäfer	Wagenlenker
Fackelträger	Kräuterkundler	Schauspieler	Wagner
Fährmann	Küchenmagd	Schiffbauer	Wahrsager
Falkner	Künstler	Schildermacher	Waldläufer
Färber	Kurier	Schlosschmied	Waschfrau
Faßmacher	Kurtisane	Schmied	Wasserträger
Feuerschlucker	Kürschner	Schmuggler	Weber
Fischer	Lakai	Schneider	Weiser Mann
Fischteichbetreiber	Lampenanzünder	Schreiber	Werkzeugmacher
Folterknecht	Lederarbeiter	Schuhmacher	Wilddieb
Förster	Lehrer	Schuster	Wildhüter
Führer	Lehrmeister	Schweinehirte	Winkeladvokat
Gärtner	Lotse	Seemann	Winzer
Gastwirt	Magistrat	Segelmacher	Wirt
Geldverleiher	Maler	Seher	Zofe
Gelehrter	Masseuse	Seifenmacher	Zuhälter

Tabelle 4-6: NSC-Geheimnisse

w%	Geheimnis
1-2	Weiß, wo ein magischer Gegenstand vergraben ist
3-4	Kennt den besten Platz zum Angeln
5-6	Kennt den Mörder
7-8	Brennt illegal Schnaps
9-10	Weiß, warum niemand mehr im Mühlteich schwimmt
11-12	Weiß, wie man einen giftigen Fisch sicher zubereiten kann
13-14	Hat eine Affäre
15-16	Stiehlt von seinen Nachbarn
17-18	Ist ein Gewohnheitslügner
19-20	Ist mit einem anderen NSC verwandt
21-22	Weiß, was mit den Ratten geschehen ist
23-24	Wird erpresst
25-26	Säuft
27-28	Hat ein Geldversteck
29-30	Wird von seiner Frau/ ihrem Mann geschlagen
31-32	Weiß, wie man eine Schatzkarte entschlüsselt
33-34	Ist ein Sammler
35-36	Schlägt sein Kind
37-38	Ist sehr religiös
39-40	Kennt ein Banditenversteck
41-42	Weiß, was ein bestimmtes Monster gerne isst
43-44	Ist ein Spion
45-46	Hört auf dem Friedhof Stimmen
47-48	Weiß, wer das Sagen hat
49-50	Weiß, wie man die Feen kontaktiert
51-52	Ist ein Meuchelmörder
53-54	Hat eine Krankheit
55-56	Weiß, warum niemand im Dorf mehr Fleisch isst
57-58	Weiß, wie man das Orakel dazu bringen kann, die Wahrheit zu sagen
59-60	Verhält sich abartig
61-62	Kennt das Befehlswort für einen magischen Gegenstand
63-64	Schuldet dem Geldverleiher viel Geld
65-66	Verehrt eine böse Gottheit
67-68	Kennt ein örtliches Geheimnis
69-70	Hat eine geheime Identität
71-72	Wurde wiedergeboren und gehörte früher einer anderen Rasse an
73-74	Weiß, wie man einen zornigen Geist besänftigen kann
75-76	Gehört einem Geheimkult an
77-78	Wird wegen eines Verbrechens gesucht
79-80	Hat seinen Mann/ ihre Frau ermordet
81-82	Spendet heimlich
83-84	Hat sein Paladintum wegen Feigheit verloren
85-86	Ist ein Paladin, der unter falscher Identität arbeitet
87-88	Ist das uneheliche Kind eines Adligen
89-90	Weiß, wann sich der Thronerbe davon schleicht, um sich mit einem hübschen Bauernmädchen zu treffen
91-92	Hat Angst vor einem bestimmten Monstertyp
93-94	Hat Orkblut in der Familie
95-96	Hat Trollblut in der Familie
97-98	Weiß, wo der Meteor gelandet ist
99-100	Kennt jemanden, der nicht ist, was er zu sein scheint

Tabelle 4-7: NSC-Belohnungen für heldenhafte Taten

w%	Belohnung
1-2	Wäscht und repariert deine Kleidung und Ausrüstung
3-4	Nimmt dir einen Fertigkeitswurf ab
5-6	Bietet ein Haustier an (Hund, Katze, Schwein usw.)
7-8	Betet für dich
9-10	Kümmert sich um dein Pferd
11-12	Bezahlt deine Unterkunft
13-14	Kauft dir ein kleines Geschenk
15-16	Lädt dich zum Essen ein
17-18	Schärft deine Waffen
19-20	Besorgt dir Ausrüstungsgegenstände
21-22	Trägt deine Besitztümer
23-24	Verfasst ein Gedicht über deine Taten
25-26	Komponiert ein Lied über deine Heldenhaftigkeit
27-28	Preist dich lautstark in der Öffentlichkeit
29-30	Bezahlt dein Essen
31-32	Stellt dich einem Freund vor
33-34	Stellt Unterkunft zur Verfügung
35-36	Schreibt für dich einen Brief oder verwendet sich für dich bei einen Entscheidungsträger
37-38	Kauft dir ein passendes Geschenk
39-40	Legt einem deiner Rivalen oder Feinde Steine in den Weg
41-42	Passt auf dein Haus auf, wenn du unterwegs bist
43-44	Gibt dir ein Alibi
45-46	Überbringt für dich eine Nachricht
47-48	Beschattet jemanden für dich
49-50	Leiht dir sein Eigentum
51-52	Löst für dich einen Gefallen ein
53-54	Wirkt für dich kostenlos einen Zauber
55-56	Wartet auf ein spezielles Ereignis und entzündet dann ein Signalfeuer
57-58	Organisiert ein Fest oder ein ähnliches Ereignis
59-60	Bildet für dich ein Tier aus
61-62	Kauft dir ein bedeutsames Geschenk
63-64	Wird dein Freund
65-66	Verkauft dir verbilligte Waren
67-68	Versteckt oder vergräbt etwas Belastendes
69-70	Lügt oder betrügt für dich
71-72	Benennt sein Kind nach dir
73-74	Beginnt für dich eine Schlägerei
75-76	Protestiert öffentlich gegen einen Herrscher oder sonstiges mächtiges Wesen
77-78	Sabotiert eine Brücke, Straße oder ähnliches
79-80	Zieht ein Kind auf oder kümmert sich um ein anderes hilfloses Wesen
81-82	Spioniert für dich
83-84	Lässt dich Schulden abarbeiten, die du nicht bezahlen kannst
85-86	Nimmt die Schuld und Bestrafung für ein geringeres Verbrechen auf sich
87-88	Wird dein Diener
89-90	Wird dein Anhänger
91-92	Wird dein Knappe
93-94	Wird dein Handlanger
95-96	Wird dein Gefolgsmann
97-98	Bietet dir die Hand eines Verwandten an
99-100	Heiratet dich

Tabelle 4-8: Zufallsgeneratoren für die Namen von Abenteurergruppen

Würfle in Spalte 1 und 2, um einen passenden Namen zu erschaffen, dann mache weitere Würfe in beliebiger Kombination, wie es dir gefällt.

W%	Spalte 1a	Spalte 1b	Spalte 2a	Spalte 2b	Spalte 3
1-2	Mächtigen	Ebenholz	Löwen	Schwerter	des Omens
3-4	Stillen	Schwarzen	Drachen	Speere	der Inquisition
5-6	Glorreichen	Grünen	Riesen	Waffen	des Sieges
7-8	Unerschrockenen	Blauen	Engel	Sicheln	und Schlächter
9-10	Verhörenden	Violetten	Tiger	Hellebarden	der letzten Gesandten
11-12	Fleischfressenden	Schatten	Wölfe	Dolche	der Rache
13-14	Närrischen	Zwielicht	Bringer	Klingen	der Gerechtigkeit
15-16	Mutigen	Weißen	Krieger	Krummschwerter	der Vorhersagung
17-18	Edlen	Blutroten	Narren	Lanzenreiter	in Namen der Opfer
19-20	Suchenden	Tiefroten	Monster	Schützen	des Zwielichts
21-22	Großen	Braunen	Aberration	Schwertschmiede	der endlosen Fehde
23-24	Unehrenvollen	Gelben	Außenseiter	Armbrustschützen	die Beschützer
25-26	Gläubigen	Hellen	Wiedergänger	Monstertöter	der aufgehenden Sonne
27-28	Starken	Mondlicht	Schlangen	Unbezwingbaren	die Bestrafer
29-30	Gelehrten	Schattigen	Ratten	Segler	die Folterer
31-32	Unglaublichen	Staubigen	Tollwütige Hunde	Sterne	ihrer Nachfahren
33-34	Stämmigen	Regenbogen	Dämonen	Verschlinger	und bekennende Sünder
35-36	Festen	Pech	Teufel	Schlicke	des Unaussprechlichen Schreckens
37-38	Unzerbrechlichen	Teer	Bestien	Bögen	die Hexenjäger
39-40	Furchtlosen	Kohle	Wilde	Pfeile	der grünen Hügel
41-42	Geblendeten	Fußpunkte	Greifen	Äxte	für die ruhmreichen Massen
43-44	Furchteinflößenden	Mutigen	Todesfeen	Panzerhandschuhe	der Mörder
45-46	Mächtigen	Jade	Wyvern	Sprecher	des Volkes
47-48	Befehlenden	Weise	Gesandten	Stacheln	die Wächter
49-50	Überlegenen	Amethyst	Geier	Stöcke	der Wahrheit der Götter
51-52	Eindrucksvollen	Korallen	Haie	Beißer	die Sprecher der Wahrheit
53-54	Einmischenden	Tigeraugen	Panther	Fäuste	der Pfadfinder
55-56	Glücklichen	Obsidian	Vipern	Stäbe	des Pfades
57-58	Ansteckenden	Mithral	Spinnen	Lanzen	des Weges
59-60	Lauten	Gold	Trolle	Eiserne Jungfrauen	des Glaubens
61-62	Heiligen	Silber	Oger	Folterer	des Geistes
63-64	Unheiligen	Platinum	Krähen	Brennende Fackeln	des Tages
65-66	Aufsteigenden	Kupfer	Raben	Jäger	der Nacht
67-68	Ergreifenden	Adamant	Adler	Stampfer	der Götter
69-70	Faszinierenden	Stahl	Hunde	Bezwinger	der Dunkelheit
71-72	Kranken	Eisen	Skorpione	Zertrümmerer	des Lichts
73-74	Herausragenden	Geschmiedeten	Aussätzigen	Brecher	im Schatten der Engel
75-76	Bedeutsamen	Schnee	Kraken	Feuer	jenseits der Realität
77-78	Überzeugenden	Dunkel	Affen	Rauch	die Rechtbringer
79-80	Hypnotischen	Licht	Bären	Flammen	der Rechtschaffenheit
81-82	Überredenden	Tag	Eber	Keulen	mit dem Segen der Göttern
83-84	Unwiderstehlichen	Nacht	Krokodile	Guisarme	des Mondes
85-86	Anziehenden	Tiefen	Katzen	Peitschen	der Engelsgesandten
87-88	Faszinierenden	Hoch	Echsen	Dreizacke	an der Seite des Himmels
89-90	Magnetischen	Langen	Hyänen	Wurfspeere	und Werkzeug der Götter
91-92	Vorherrschenden	Grauen	Hüter	Kriegshämmer	so wie es von den Dingen aus dem Jenseits geflüstert wurde
93-94	Magische	Stein	Falken	Schleudern	wie befohlen
95-96	Ehrenvolle	Tiefblaue	Bewahrer	Totschläger	die Gläubigen
97-98	Berühmte	Malven	Heimatlosen	Breitschwerter	für Ruhm und Ehre
99-100	Wunderschöne	Weiße	Wanderer	Netze	in Gewissheit



5 Belohnungen



Tyla übte Druck auf den Dolch aus und benutzte ihn als Hebel. Mit einem zufriedenstellenden Knacken löste sich der Edelstein. Sie hielt ihn ans Licht – kein Kratzer. Er war echt – wunderbar! Nicht nur buntes Glas für die Dschungelaffen.

Hinter ihr waren Anderi und Kapos wieder am Streiten.

Nutzlos, alle beide. Wenn sie nicht ihren Nimmervollen Beutel verloren hätte, hätte sie die beiden mit Freuden erstochen und als Opfergabe für die Tempelgeister zurückgelassen. Ja, das wäre das Mindeste gewesen …

Anderis Stimme unterbrach ihre Überlegungen. „Schlange!“, brüllte sie. „Tyla! Schlange!“

„Na, na“, rief Tyla zurück. „Kein Grund für Beschimpfungen! Ihr bekommt doch euren Anteil!“

Die Aufgabe von Belohnungen

Ein guter Grund dafür, dass das Pathfinder Rollenspiel und seine Vorgänger die Spieler derart fesseln, besteht in der Vielzahl seiner Belohnungsmechanismen. Dazu gehören die offensichtlichen, wie Erfahrungspunkte, Schätze und magische Gegenstände, aber auch handlungsbezogene Vorteile wie Informationen, Eigentum, Status, Titel und sogar die Möglichkeit zur Erlangung von Göttlichkeit. Belohnungen sind ein Nachweis für die Siege der SC. Der bloße Akt des Niederschreibens eines neuen Gegenstandes oder das Hinzufügen neuer Münzen auf dem Charakterbogen manifestiert eine der Hauptfreuden des Spieles. Diese Momente verstärken die Begeisterung der Spieler für das Spiel, da sie emotional mit dem gerade Geschehenen verbunden werden und ihnen für die Zukunft weitere Gewinne versprochen werden. Die Spieler erfreuen sich an den gerade erreichten Erfolgen und hungern nach weiteren zukünftigen Triumphen für ihre Charaktere, nachdem diese eine weitere Stufe aufgestiegen sind, sich neue Ausrüstung leisten und längst vergessenes Wissen zur Anwendung bringen können.

Du kannst davon ausgehen, dass jede Gruppe und auch jeder Spieler auf Belohnungen anders reagiert. Manche Spieler lieben ständige Belohnungen und passen ihren Spielstil so an, dass sie das meiste aus erhaltenen Belohnungen herausholen können. Für andere sind sie nur buchhalterische Notwendigkeiten, die sie lieber in den Hintergrund verlagern würden. Beobachte die Reaktionen deiner Spieler, um zu erkennen, wo sie in diese Skala passen. Wenn du Überlegungen hinsichtlich Belohnungen anstellst, dann versuche es so zu treffen, dass es für die Mehrheit deiner Spieler so unterhaltsam wie möglich wird.

Verallgemeinerungen klappen natürlich nicht immer, können aber als Ausgangspunkt nützlich sein, um zu erkennen, was deine Spieler mögen. Jüngere oder unerfahrenere Spieler neigen dazu, Belohnungen regelrecht zu lieben – je besser und detailreicher die Beschreibung, umso besser. Selbst der eingefleischteste Spieler erinnert sich an seine ersten Spielsitzungen, als eine Handvoll Kupfermünzen, die er in einem stinkenden Koboldversteck erbeutet hat, wie ein unglaublicher Schatz erschienen.

Ältere Spieler, vor allem jene mit wenig Zeit, die sich immer nur für kurze Sitzungen zusammenfinden, könnten es vorziehen, Belohnungen im Hintergrund zu halten, bzw. außerhalb der Sitzung abzuhandeln. Einkäufe, Tauschen und Stufenaufstiege werden in der Regel außerhalb der kostbaren Sitzungszeit abgehandelt.

Dennoch bleiben manche Spieler belohnungsorientierter als andere. Spieler, die hinsichtlich des Könnens und der Werte ihrer Charaktere viele Überlegungen und Anstrengungen unternommen haben, wollen ihre Belohnungen dafür so rasch wie möglich. Mächtiger zu werden, ist für sie das Höchste. Ein ständiger Strom kleiner Machtzuwächse kommt ihnen gerade recht. Sie wollen sich nicht in den nächsten Kampf werfen, ohne vorher sicherzugehen, dass sie aus dem bisher erreichten alles herausgezogen haben.

Spieler, die sich mehr auf Charakterisierung oder den Fortlauf der Handlung konzentrieren, betrachten die Abarbeitung von Belohnungen oft eher als Hausaufgabe. Sie sind mehr daran interessiert, was sich auf der anderen Seite des Hügels befindet, oder wollen lieber mit dem verrückten Eremiten reden, als ständig zu unterbrechen, um ihre Erfahrungspunkte zusammenzuzählen oder Beute aufzuteilen. Sie können besser im Spiel bleiben, wenn die Beute in einem Rutsch kommt, so dass sich alle gleichzeitig damit befassen können.

Das Diagramm auf der nächsten Seite zeigt die verschiedenen Überlegungen grafisch auf, die man bei der Frage beachten sollte, welche Bedeutung die Vergabe von Belohnungen im Verlauf einer Spielsitzung haben sollte. Auf der linken Seite befinden sich die Faktoren, die für eine gebündelte Vergabe sprechen, während auf der rechten Seite die Faktoren für die Vergabe von Belohnungen während der Sitzung stehen.

Erfahrung

Erfahrungspunkte sind das Lebensblut des Pathfinder-Belohnungssystems. Sie bestimmen, wie schnell SC voranschreiten, und bilden die Währung für den Erwerb spektakulärer und verlässlicher Fähigkeiten. Indem du festlegst, wann und wie du die EP verteilst, bestimmst du auch über die Erwartungen der Spieler hinsichtlich der anderen Bestandteile des Belohnungssystems.



Belohnungen im Hintergrund

Du kannst die Erfahrungspunkte, die während einer Sitzung anfallen, aufschreiben, ohne sie den Spielern mitzuteilen, und dann am Ende der Sitzung verteilen, wenn du die erzählerische Ebene verlassen hast. Spieler werden als Folge nur zwischen Sitzungen aufsteigen, so dass man von ihnen erwarten kann, zur nächsten Sitzung mit einem aktualisierten Charakterbogen zu erscheinen. Spieler, die kein Regelwerk ihr Eigen nennen, sollten früher auftauchen, um ihre Charakterbögen auf den neuesten Stand zu bringen.

Dieses Zeitschema kommt Gruppen am linken Ende der Belohnungsübersicht zugute. Es spart Spielzeit und hilft den Beteiligten, den Blickpunkt auf dem fiktiven Geschehen zu behalten. Im Hintergrund gehaltene Belohnungen nehmen den Spielern auch die Versuchung, merkwürdige, nebensächliche oder

Die Belohnungsübersicht

Erfahrene Spieler		Neue Spieler
	Gebündelte Belohnungen	
Kurze Spielsitzungen		Lange Spielsitzungen
Spieler legen Schwerpunkt auf Handlung		Spieler legen Schwerpunkt auf Kämpfe
Spieler legen Schwerpunkt auf Charakterisierungen	Häufige Einzelbelohnungen	Spieler legen Schwerpunkt auf Machtzuwachs
SC sind ausschlaggebend für die Handlung		SC sind Beutesammler, Händler und Handwerker

nicht-charakterbezogene Handlungen vorzunehmen, nur um den letzten EP zu erhalten, der noch zum Stufenaufstieg nötig ist.

Belohnungen während Handlungspausen

Führe Buch über anfallende Erfahrungspunkte. Immer wenn die Gruppe einen sicheren Hafen erreicht oder die Handlung einen Orts- oder Zeitsprung macht, dann setzte eine Handlungspause an. Die SC erhalten die EP, die sich seit der letzten Handlungspause angesammelt haben, und können in der Stufe aufsteigen. Wenn sie die Handlungspause verlassen, geht die normale Geschichte weiter. Schreibe dir nun wieder die anfallenden EP und warte mit der Verteilung bis zur nächsten Handlungspause.

Belohnungen während Handlungspausen passen zu Gruppen, die in die Mitte des Schemas fallen, sie sind ein Kompromiss zwischen den Spielern, die für Belohnungen leben, und jenen, die sie mehr als Hausarbeit betrachten. Indem die SC nur während Ruhepausen aufsteigen, erlangt der Belohnungsvorgang Ähnlichkeit mit der wahren Welt – die Charaktere werden besser, nachdem sie einige Zeit hatten, sich auszuruhen, über das Erlebte nachzudenken, aus ihren Erfahrung zu lernen und zu trainieren. Allerdings besteht hierbei die Gefahr, dass die Spieler in Versuchung kommen, Ruhepausen ohne wirklichen Grund einzulegen, nur um an ihre EP zu kommen und aufzusteigen.

Abhängig vom Tempo der Handlung während einer bestimmten Sitzung, kann eine Unterbrechung das Spiel komplett ausbremsen und es sehr schwer machen, die Aufmerksamkeit der Spieler zurückzugewinnen. Auf der anderen Seite könnte eine Pause dir aber auch die benötigte Zeit geben, einer geplanten Begegnung den letzten Schliff zu geben, dir neue Ereignisse auszudenken oder einfach deinem Gehirn eine Ruhepause zu gönnen.

Wenn Spieler eine Handlungspause in einem ungeeigneten Moment anstreben, dann kannst du sie immer noch davon abbringen, indem du handlungstechnisch ihr sofortiges Handeln verlangst. Eine solche Unterbrechung kann in einem wandernden Monster oder einer komplett neuen Szene der Kampagnenhandlung bestehen.

Sofortige Erfahrungspunktevergabe

Du kannst EP aber auch sofort verteilen, wenn sie anfallen. So erlaubst du den Charakteren die Möglichkeit eines Stufenaufstieges nach jeder Szene, sofern sie die nötigen EP beisammen haben.

Eine sofortige EP-Vergabe passt zu Gruppen am rechten Ende der Belohnungsübersicht. Der Fokus des Spieles liegt – was gut oder schlecht sein kann – auf dem Erlangen und Verwerten von Erfahrungspunkten. Dieses System gibt den Spielern ein sofortiges Erfolgserlebnis, wenn ihnen etwas gelingt.

Wenn du nach diesem Prinzip vorgehst, musst du vorbereitet sein, das Spiel von einem Moment auf den anderen zu unterbrechen und in den Regelmodus zu gehen, während die Spieler ihre Charaktere aufsteigen lassen. Es besteht das Risiko, dass Charaktere unsympathisch oder unglaubwürdig werden, da sie möglichst viele EP zum geringstmöglichen Risiko zu erlangen suchen.

Keine Erfahrungspunkte

Ignoriere die EP einfach. Lege fest, wieviele Sitzungen die Gruppe auf einer Stufe verbringen soll und lass die SC aufsteigen, wenn sie die angesetzte Zeitspanne hinter sich gebracht haben. Diese Option passt zu Gruppen, die sich sehr weit auf der linken Seite der Übersicht einfinden.



Spontane Erfahrungspunktevergabe

Viele Spieler erinnern sich gerne an Sitzungen, in denen gar keine Würfel gerollt wurden. Wenn ein Spiel sich sehr auf die Entwicklung des Handlungsbogens und der Charaktere konzentriert und das Bekämpfen von Monstern und das Sammeln von EP in den Hintergrund schiebt, könnten manche Spieler fühlen, als würden sie bestraft werden.

In solchen Situationen solltest du Erfolge, die nicht das Ergebnis eines Kampfes sind, mit spontaner EP-Vergabe belohnen.

Wenn die Gruppe an einer unterhaltsamen Szene beteiligt ist, welche eine Viertelstunde oder länger dauert, kannst du in Erwägung ziehen, spontane EP zu verteilen.

Frage dich selbst:

- Hat die Szene die Gruppe einem wichtigen, erkennbaren Ziel nähergebracht?
- Wären für die Gruppe negative Folgen entstanden, wenn sich die Szene gegen sie gewandt hätte?
- Hatten die Spieler eine aktive Rolle in der Szene und nur deinen Beschreibungen und NSC-Unterhaltungen zugehört?
- Haben die Spieler einen erkennbaren Beitrag in der Szene geleistet?
- Wirkten alle Spieler aufmerksam und interessiert?

Wenn du wenigstens vier dieser Fragen positiv beantworten konntest, solltest du spontane EP vergeben. Wie hoch diese spontanen EP ausfallen können, kannst du mittels der folgenden Richtlinien ausarbeiten:

- Wie lange dauert es schätzungsweise, um eine herausfordernde Begegnung zu leiten und durchzuführen?
- Unterteile diesen Zeitraum in Viertelstunden-Segmente. Wenn du für eine herausfordernde Begegnung also eine gute Stunde brauchst, erhältst du vier Segmente.
- Nimm die EP-Belohnung, welche die Gruppe üblicherweise für eine herausfordernde Begegnung (meist Gruppendurchschnitt +1) erhält, und teile sie durch die Zahl an Segmenten. Nun hast du einen Grundwert für spontane EP-Vergaben.

Sobald du entschieden hast, spontane EP für eine Szene zu vergeben, solltest du in etwa bestimmen, wie lange ihr an der Szene gespielt habt. Nun multipliziere deinen Grundwert mit der Zahl an Viertelstunden-Segmenten.

Du musst den Grundwert natürlich anpassen, wenn deine Gruppe in der Stufe aufsteigt, und beachten, ob sich die Länge von Begegnungen verändert und wie hoch die EP-Belohnung für eine herausfordernde Begegnung nach einem Stufenanstieg ist. Zusätzliche spontane EP können für besonders gutes Rollenspiel vergeben werden. Wenn du individuelle Belohnungen verteilst, dann bevorzuge niemanden, alle Spieler sollten Gelegenheit haben, solche Belohnungen zu erhalten.

Spieler, die unter die rechte Seite der Belohnungsübersicht fallen, bevorzugen Spiele mit viel Action. Falls dein Spiel hauptsächlich aus spannenden Kampfsequenzen besteht, die nur mit einem Minimum an Handlung miteinander verbunden sind, hast du wahrscheinlich keinen Anlass, dich mit spontaner EP-Vergabe beschäftigen zu müssen.

Schätze

Die Spielbalance hängt von den Werten der Schätze ab, wie sie in den Tabellen 12-4 und 12-5 auf Seite 399 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aufgeführt werden. Wenn du ihnen zu viel gibst, walzen die SC deine Begegnungen nieder, wenn du ihnen zu wenig gibst, können sie nicht mithalten. Innerhalb der Begrenzungen dieser Übersichten kannst du Schätze aber auf verschiedene Weisen verteilen, je nachdem, wie deine Gruppe sich in Bezug auf die Belohnungsübersicht verhält.

Gruppen am linken Rand neigen dazu, einer breiten Handlung und epischen Taten den Vorzug über ein Spiel zu geben, bei denen sie wie Erbsenzähler jede Münze nachhalten müssten. In so einem Fall verschwende keine Zeit damit, Münzen, Umtauschaktionen, den Verkauf erbeuteter Antiquitäten oder andere Geldangelegenheiten zu beschreiben. Mach dir auch keine Gedanken hinsichtlich kleinerer Ausgaben. Die Richtlinien auf Seite 405 des *Pathfinder Grundregelwerkes* zu den Lebenserhaltungskosten liefern eine Möglichkeit, solche Ausgaben schnell abzuhandeln.

Du kannst auch bestimmte Schätze in verschiedenen Begegnungen platzieren, so dass beim nächsten Stufenaufstieg die SC über das empfohlene Vermögen verfügen.

In Extremfällen, wenn sich die Gruppe sehr am linken Rand der Übersicht bewegt, kannst du auch ganz auf Schätze verzichten und ihnen beim Stufenaufstieg die Geldmenge gutschreiben, die erforderlich ist, um Tabelle 12-4 zu entsprechen. Dabei wird davon ausgegangen, dass sie diese Werte im Laufe ihrer Abenteuer mitgenommen haben, die einzelnen Beutehaufen aber nicht interessant genug waren, um ein großes Aufheben zu machen. Ebenso kannst du davon ausgehen, dass die SC in Ortschaften genug ausgeben, um einen nachvollziehbaren Lebensstandard zu unterhalten, und es dabei belassen.

Der entgegengesetzte Fall besteht bei Gruppen am rechten Rand der Übersicht. Diese lieben es oft, über erbeutete Schätze Buch zu führen. Um es ihnen rechtzumachen, kannst du geschichtliche Nachforschungen betreiben, um jeden Schatzhort in liebevollen Einzelheiten beschreiben zu können. Als Abwechslung kannst du Kunstgegenstände, Edelsteine und beachtenswerte oder wertvolle nichtmagische Ausrüstungsgegenstände einfügen. Zum Beispiel waren im Mittelalter luxuriöse Kleider und Stoffe ein begehrtes Handelsgut und nur wenig später kamen Gewürze dazu.

Manche Gruppen sind regelrecht von Geld besessen und scheinen mehr daran interessiert, die Ökonomie einer Region zu vernichten, als Monster zu töten. Entsprechend kannst du davon ausgehen, dass sie auch eine weitere Strecke zurücklegen, wenn sie ihre Beute im nächsten Ort für ein paar Münzen mehr verkaufen können. Setze dem Betrag, den sie erfeilschen, aushandeln oder erschwindeln können, eine Obergrenze. Nutze ihre Interesse für die Handlung, wenn sie lieber Rivalen nachspionieren, Mitbewerber aus dem Geschäft treiben und Banditen als Orks und Dämonen bekämpfen. Statt dem entgegenzuwirken, solltest du die Gelegenheit nutzen und deine Schätze und Handlungselemente darauf aufbauen. Das Motiv, Profit zu machen, ist vielleicht traditionell wenig heldenhaft, liefert aber problemlos eine ganze Menge an Handlungsansätzen. Ein paar Beispiele:

- Der Schädel des Blutigen Khans könnte in den Bauerndörfern in der Nähe des Gewölbes keinen Verkaufswert besitzen, wohl aber auf dem Basar des Silbernen Königreiches, was eine gefährliche Reise über Land voraussetzt.
- Der Leichnam einer bizarren Aberration könnte dem verrückten Magier-Gelehrten im Gewundenen Turm einiges wert sein, sofern man ihn gut konserviert und mit ihm vorsichtig umgeht, allerdings hat der Magier einige Gegner, die auf die Idee kommen könnten, den Sarg der Kreatur unterwegs zu entwenden.

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind ein Hauptbestandteil der Schatzzusammenstellung im Pathfinder Rollenspiel. Das System legt einen Grundwert für die Schätze fest, die ein SC pro Stufe gewinnen sollte, wobei es davon ausgeht, dass das meiste verwendet wird, um magische Gegenstände zu erwerben.

Belohnungsorientierte Gruppen am rechten Ende der Übersicht lieben es, magische Gegenstände zu finden, zu handeln und zu verkaufen. Oft gefällt ihnen auch der wirtschaftliche Aspekt des Spieles so sehr, dass sie gewinnbringende Nebengeschäfte eröffnen, indem sie verzauberte Objekte herstellen und verkaufen. Lass ihnen das Gefühl, für ihre Handlungen belohnt zu werden, aber passe die in Gewölben erlangte Beute vom Wert her an, um den Erfolg der Gruppe in einer Linie mit Tabelle 12-4 zu halten. So könnten sie auch zu Beginn große Gewinne einfahren, dann aber erleben, wie die Preise fallen und vielleicht sogar der Markt wegen des Überangebots zusammenbricht. Gibt ihnen ein oder zwei größere Erfolge und dann füge Komplikationen hinzu, die auch als Handlungsaufhänger dienen können, z.B.:

- Andere zwielichtige Abenteurer setzen sich auf die Fährte der Charaktere, da diese eine leichtere Einkommensquelle darstellen als Gewölbe.
- Konkurrierende Verzauberer wollen den Tod der SC.
- Der Nachschub an Rohmaterialien bricht zusammen, so dass Expeditionen in die gefährliche Wildnis fällig werden.

Halte den Detailreichtum magischer Gegenstände gering für Gruppen auf der linken Seite der Übersicht. Bitte sie, Wunschlisten zu erstellen, was sie gerne für ihre SC hätten, dann füge diese Gegenstände den Schatzhaufen in deinen Gewölben mit genug Varianz hinzu, um es immer noch überraschend zu gestalten. Diese Gruppen wollen ihre magischen Gegenstände ohne viel Gerede. Zuweilen kann ein Gegenstand der Aufhänger eines epischen Abenteuers sein, aber ansonsten sollten die meisten magischen und sonstigen Gegenstände im Hintergrund bleiben.

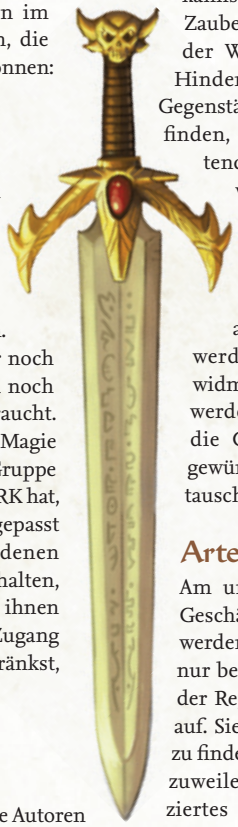
Viel oder wenig Magie?

Freunde des phantastischen Spieles sprechen oft von Hintergründen mit viel oder wenig Magie („high- und low-fantasy“). Bei einem magiereichen Hintergrund gibt es mächtige und meist auch recht leicht zugängliche Zauber und magische Gegenstände. In magiearmen Hintergrundwelten ist Magie seltener und weniger wirksam.

In der phantastischen Literatur, besonders in den Werken von Autoren wie Robert E. Howard und J.R.R. Tolkien, also aus der Zeit, ehe Romane mit Rollenspielbezügen das Feld zu beeinflussen begannen, ist mächtige Magie meistens sehr selten. Selbst dort, wo wir dazu neigen, dass ein Magiereichtum vorliegen müsste, ist dieser oft auf wenige einprägsame Helden und Bösewichte beschränkt. Der Held hat vielleicht einen oder zwei magische Gegenstände, aber keine Ausrüstung für jede Gelegenheit.

Der normale Hintergrund für phantastische Spiele ist meist sehr magiereich. Magische Gegenstände sind verbreitet und erhältlich, sie werden von Zauberkundigen im Ruhestand hergestellt, von Händlern gekauft und verkauft und in Gewölben gefunden. Dabei verzichtet man auf epische Atmosphäre zugunsten von Bequemlichkeit. Die Regeln gehen ebenfalls davon aus, dass die Charaktere magische Gegenstände passend zu ihrer Stufe erwerben, und dass ein Abenteurer, der ein bestimmtes Stück magischer Ausrüstung zu besitzen wünscht, nur den nötigen Geldbetrag aufwenden muss, um es zu erwerben.

Dies spricht jedoch nicht jeden an. Falls du lieber ein magieärmeres Spiel anstrebst, stehen dir zwei Wege offen, den Magiegrad zu verändern. Diese beiden werden im Folgenden vorgestellt – zusammen mit den Folgen, die solche Veränderungen für das Spiel nach sich ziehen können:



Senken des Magiegrades mittels Regelanpassungen

Verschiedene Klassen wie die unterschiedlichen Zauberwirker verlieren an Effektivität, wenn man ihnen die magischen Gegenstände wegnimmt. Wenn du den Zugang der SC zu magischen Gegenständen beschränkst, solltest du überlegen, welche andere Aspekte des Spieles dadurch ebenfalls betroffen werden. Auf den unteren Stufen glänzen bewaffnete Kämpfer noch im Vergleich zu Magieanwendern – hier ist das Spiel noch recht magiearm, so dass man nicht viel zu ändern braucht. Auf höheren Stufen können Beschränkungen bei der Magie das Spielgleichgewicht dramatisch verändern. Da die Gruppe weniger Schaden austeilt und generell eine niedrigere RK hat, müssen die Herausforderungsgrade der Monster angepasst werden. Wenn du die Intervalle veränderst, in denen Magieanwender Zugang zu neuen Zaubergraden erhalten, veränderst du ebenfalls das Gleichgewicht zwischen ihnen und den Kämpfern. Sei auch vorsichtig, falls du den Zugang zu Heilzaubern und heilenden Gegenständen einschränkst, da dies die SC verletzlicher macht.

Einschränkungen der Magie in der Weltbeschreibung

Statt die Regeln zu verändern, kannst du es auch wie die Autoren phantastischer Literatur machen, und festlegen, dass Magie selten und eindrucksvoll ist, und bestimmen, dass die Protagonisten (die SC) und ihre Gegner zu den wenigen mit Zugang zu ihr sind. In diesem Modell hast du hochmagische SC, die in einer schwachmagischen Welt operieren, was aber nicht heißen muss, dass jedem reichen oder berühmten NSC, der ihnen über den Weg läuft, ebenso die Magie aus den Ohren quillt. Die Menschen blicken ihnen bewundernd und staunend hinterher, wenn sie die Helden auf der Straße erblicken und die öffentliche Zurschaustellung magischer Gegenstände macht die SC zu Zielen für Diebe. Aber übertreibe es nicht damit, seltene Gegenstände zu besitzen, sollte die SC zu besonderen Leuten machen, nicht zu Gejagten.

Hochmagische SC in einer schwachmagischen Welt können nicht einfach mit magischen Gegenständen Tauschhandel treiben und werden nicht davon träumen, sie zu verkaufen. Benutze die Wunschlisten-Methode, die weiter oben erwähnt wurde, um sicherzustellen, dass die Spieler auch die Ausrüstung bekommen, die sie brauchen und sich wünschen.

Zauberläden

Nichts verkörpert die Vor- und Nachteile einer hochmagischen Spielrunde stärker als die Frage, ob es Zauberläden geben soll oder nicht. Spieler, vor allem jene am rechten Ende der Übersicht, lieben es, Zugang zu solchen Geschäften zu haben, wo sie magische Gegenstände, die sie benötigen, kaufen, solche, die sie selbst herstellen, verkaufen und jene, die sie finden und nicht wollen, vertauschen können. Andererseits wirken magische Gegenstände hierdurch so gewöhnlich und austauchbar wie moderne Gebrauchsgüter.

Wenn du dir über dieses Problem Gedanken gemacht hast, kannst du einfach beschließen, dass in deiner Welt keine Zauberläden existieren. Verteile Gegenstände entsprechend der Wunschlisten-Methode. Die SC müssen jedes Mal Hindernisse überwinden, wenn sie mächtigere magische Gegenstände vertauschen, verkaufen oder solche, die sie nicht finden, kaufen wollen, während schwächere und unbedeutendere Gegenstände wie Tränke und Schriftrollen von wandernden Händlern oder in Kramläden verkauft werden könnten.

Alternativ kannst du auch Zauberläden in deiner Welt existieren lassen, aber mit den Spielern ein Abkommen schließen, dass der Blickpunkt weder auf den Läden liegen wird, noch sie Teil der Handlung werden. Sollten die SC ihnen zuviel Aufmerksamkeit widmen – und vielleicht sogar planen, sie auszurauben – werden die Läden von der Bildfläche verschwinden und die Gruppe ohne eine Möglichkeit zurücklassen, die gewünschten Gegenstände zu kaufen, zu verkaufen oder zu tauschen.

Arten von Zauberläden

Am unteren der Skala befinden sich kleine, verdreckte Geschäfte, die meist von einem einzelnen Inhaber betrieben werden. Sie sind oft unordentlich, schmuddelig und voll von nur begrenzt brauchbarem Krams. Solche Läden tauchen in der Regel in schlechten Vierteln oder entfernten Gegenden auf. Sie haben geringere magische Gegenstände, viele häufig zu findende Zauberkomponenten, okkulte Texte und vielleicht zuweilen auch ein irrtümlich als nutzloser Müll identifiziertes mächtiges Relikt im Angebot. Die meisten dieser Läden bedienen sich der „Gekauft wie besehen"-Regel und übernehmen kein Garantie, dass Gegenstände frei von Defekten, Flüchen, Spuk oder Ansprüchen Dritter sind. Hinsichtlich ihrer Sicherheit verlassen sie sich auf Fallen, Flüche und primitive, aber effektive Befestigungen. Ihre Besitzer neigen dazu, scheu, exzentrisch oder widerspenstig zu sein.

Im mittleren Skalenbereich liegen größere und saubere Geschäfte, in denen häufig ein paar Angestellte die Kunden höflich bedienen. Diese Art Läden findet man meist in lauschigen Nebenstraßen in der Nähe des kommerziellen Zentrums einer Stadt. Viele dienen auch als informeller Treffpunkt für jene mit einem Interesse an Magie. Das Angebot ist breiter: Zusätzlich zu einer großen Auswahl gut sortierter Komponenten und einem großen Angebot an gelehrten Texten verkaufen sie sowohl geringere, wie auch durchschnittliche magische Gegenstände. Diese sind garantiert frei von Flüchen und Defekten, wobei der Laden bei einem Irrtum nur insoweit haftet, dass der Kunde sein Geld zurückbekommt. Fähige Söldner, einige davon Magieanwender, kümmern sich um die Sicherheit, während magische Fallen die Befestigungen vervollständigen.

Geschäfte am oberen Ende der Skala liegen in der direkten Nachbarschaft anderer Geschäfte für Luxusartikel in schwer bewachten Vierteln. Diese Läden spezialisieren sich oft exklusiv auf mächtigere Gegenstände und verbürgen sich für die Qualität ihrer Waren, inklusive dem Fehlen von Flüchen und anderer schadhafter Effekte. Die Sicherheit ist nur vom Besten – mächtige magische Fallen und Schutzzauber, sowie äußerst fähige und gutbezahlte Wachen, von denen nicht alle gewöhnliche Sterbliche sein müssen, sondern auch abgerichtete Monster, Uhrwerke und beschworene Externare. Die Identitäten der wahren Eigentümer solcher Geschäfte sind oft von Gerüchten und Geheimnissen umgeben – sie können Trugbilder, verkleidete Drachen oder sogar mächtige Wesenheiten von den Ebenen sein.

Problematische Gegenstände

Magische Gegenstände sind so sehr mit dem Stufenaufstiegssystem verbunden wie Zauber, Talente und andere Vorteile eines Stufenaufstieges. Daher kann es zuweilen passieren, dass ein magischer Gegenstand das Gleichgewicht deiner Kampagne stört. Dabei kann es sich um deine eigene Schöpfung handelt oder um ein nicht ausreichend ausgetestetes Ausrüstungsteil in einem veröffentlichten Produkt. Selbst klassische Gegenstände können bestimmte Kampagnen stören, vor allem jene, die nicht den Standards entsprechen. So kann beispielsweise unbegrenzter Zugang zu Gegenständen mit Hellsichtsmagie eine Kampagne ruinieren, die auf Untersuchungen und Nachforschungen basiert.

Sei auch auf der Hut vor magischen Gegenständen, die ihre Träger so mächtig machen, dass sie regelmäßig den Rest der Gruppe in den Schatten stellen. Dasselbe gilt für Gegenstände, welche die Exklusivität einer Klasse außerhalb von Kämpfen in Frage stellen. Wenn Spieler die Klassen für ihre SC wählen, erwarten sie, dass sie bei den mit der jeweiligen Klasse verbundenen Kernaufgaben besser sind als andere Gruppenmitglieder. Wenn ein Gegenstand besser heilen kann als der Kleriker der Gruppe und in die Hände eines anderen Charakters fällt, könnte sich der Kleriker überflügelt und degradiert fühlen. Vermeide dies, indem du den fraglichen Gegenstand entweder anpasst, verschwinden lässt oder indem du ihn ausschließlich von der Klasse benutzbar machst, deren Fähigkeiten er nachahmt.

Wenn ein Gegenstand zu einem Problem wird, kannst du dich damit im Rahmen der Handlung befassen oder mit den Spielern auf Spielerebene ein Abkommen treffen. Im ersten Fall passiert irgendetwas, was den Gegenstand dem Zugriff der Spieler entweder entzieht oder seine Fähigkeiten verändert. Der SC könnte aufgefordert werden, den Gegenstand zu opfern, um eine Queste vollenden oder ein wichtiges Handlungsziel erreichen zu können. Der Gegenstand kann beschädigt, magisch verändert, gestohlen oder von einem früheren Besitzer zurückverlangt werden. Dieser Ansatz erlaubt es dir, die fiktionale Realität aufrechtzuerhalten. Um deine Spieler bei Laune zu halten, solltest du aber auch etwas Entgegengesetztes leisten, indem du eine positive Entwicklung der Handlung einleitest oder einen anderen, passenderen Gegenstand als Ersatz lieferst.

Es kann einfacher sein, sich mit dem problematischen Gegenstand außerhalb der Spielebene zu befassen. Schlag deinen Spielern eine Anpassung vor, welche das Problem behebt, vielleicht auch mehrere. Höre dir an, was sie zu sagen haben und gehe auf ihre Vorschläge ein. Manche werden eine abgeschwächte Version des Gegenstandes akzeptieren, während andere einen völlig neuen Ausrüstungsgegenstand vorziehen werden.

Gegenstände mit Bedeutung für die Handlung

Magische Gegenstände in der phantastischen Literatur haben häufig Namen. Wenn der Gruppe ein mächtiger Gegenstand in die Hände fällt, kannst du ihn als Ausgangspunkt für die weitere Entwicklung der Handlung benutzen. Jeder Gegenstand kann der Fokus einer Geschichte werden. Drehbuchautoren benutzen einen Begriff, den Alfred Hitchcock geprägt hat, um einen Gegenstand zu beschreiben, welcher als motivierender Faktor dient, um die Handlung voranzutreiben: MacGuffin.

Berühmte MacGuffins sind der Malteser Falke aus dem gleichnamigen Buch und Film (deutscher Titel: „Die Spur des Falken“) oder der Koffer aus *Pulp Fiction*. Sagenhafte MacGuffins wären z.B. das Goldene Vlies oder der Heilige Gral.

Jede Queste, die die SC auf die Suche nach einem bestimmten Gegenstand schickt, ist eine MacGuffin-Geschichte, egal ob der früherer Besitzer sie aussendet, um ihn zu finden, oder die Gruppe Hinweise in einem alten Buch findet. Sobald die Gruppe den MacGuffin hat, kann er in den Hintergrund treten wie jedes andere Stück eines Schatzes, oder er kann sie in den nächsten Handlungsabschnitt führen. Alternativ kannst du deinen großen Handlungsbogen auch heimlich einführen, indem der Gegenstand zunächst wie ein ganz normales Beutestück erscheint. Sobald die Abenteurer ihn aber benutzen, finden sie sich mitten in einem Wirbel epischer Ereignisse wieder.

Egal ob MacGuffin oder nicht, du kannst deinen Handlungsbogen um einen magischen Gegenstand Stück für Stück aufbauen, bis er gewaltige Proportionen besitzt. Klassische Handlungsbögen über magische Gegenstände umfassen u.a.:

- *Der Gegenstand muss zerstört werden.* Der Gegenstand ist eine Schöpfung des Bösen. Wenn er in die falschen Hände fällt, droht der Untergang. Die SC müssen sich auf eine lange Queste begeben, an deren Ende sie den Gegenstand zerstören müssen. Unterwegs müssen sie Verfolgern ausweichen, die ihn den Gegenstand abnehmen wollen. Der Gegenstand bietet jenen, die ihn benutzen, große Macht, führt sie aber auch in Versuchung, seine Diener zu werden.
- *Das königliche Zeichen.* Ähnlich wie bei König Artus‘ Excalibur ist derjenige, der den Gegenstand führen und seine Kräfte erwecken kann, ein Auserwählter. Indem sie den Gegenstand ihr Eigen nennen, werden die SC Teil eines größeren Konfliktes, um das Königreich, das Imperium oder eine geheime Gesellschaft zu verteidigen.
- *Die Waffe des Schicksals.* Der Gegenstand – welcher keine Waffe sein muss – kann die Wende in einem großen Krieg bringen, sofern die Helden ihn denn finden und auch richtig benutzen. Ebenso wie bei „Der Gegenstand muss zerstört werden“ wird dies durch feindliche Verfolger erschwert, die natürlich verhindern wollen, dass der Gegenstand den Ort der entscheidenden Schlacht erreicht.

Indem der Gegenstand bedeutsam für die Handlung wird, rückst du seinen Träger ins Rampenlicht. Wenn nur ein Held ihn benutzen kann, musst du Gründe finden, weshalb die anderen Charaktere das Hauptziel ebenfalls anstreben wollen. Du könntest den Gegenstand einem ruhigen oder schwer zu motivierenden Spieler geben, um ihn für die Handlung zu begeistern, während du ihn zugleich mit den bestehenden Handlungsbögen der anderen SC verknüpfst. Alternativ könnten auch mehrere SC ihn benutzen können. Abhängig von der Zusammensetzung deiner Gruppe könnte ein Relikt dem Kämpfer eine besondere Kraft verleihen und dem Kleriker eine andere.

Schätze für beginnende Abenteurer

Wir gehen automatisch davon aus, dass Charaktere am Anfang ihrer Laufbahn unerfahrene Anfänger sind, die ein paar Münzen zusammengekratzt haben, um normale Gegenstände für ihre Abenteurerkarriere zu erwerben. Indem du anpasst, womit beginnende Charakter anfangen, kannst du Schätze für Beginner nutzen, um die Charaktere zu definieren und sie zu Teilen der Welt zu machen, die sie erforschen wollen.

Mit magischen Gegenständen beginnen

Wenn du jedem SC einen magischen Gegenstand zum Beginn gibst, machst du sie widerstands- und leistungsfähiger. Dies kann bei kleinen Gruppen nützlich sein. Ebenso untermauerst du auf diese Weise Kampagnenkonzepte, bei denen die SC bereits Reichtum, Status oder Anerkennung genießen. Zum Beispiel könnten die SC zur jüngsten Generation des größten Handelshauses des Landes gehören, so dass es von der Erzählung her Sinn machen würde, wenn ihre Familie ihnen helfend unter die Arme greifen würde.

Eine Option besteht darin, den Spielern ein gemeinsames Budget von 1.500 GM pro Person zu geben, von dem sie eine beliebige Zahl magischer Gegenstände erwerben können. Überlasse es ihnen, sich zu einigen, wie sie es aufteilen – sie könnten einen mächtigen Gegenstand erwerben, den nur einer benutzen kann, oder mehrere geringere, so dass jeder etwas erhält. Das Budget kann nur für magische Ausrüstung ausgegeben werden und sie erhalten auch kein übriggebliebenes Geld ausbezahlt.

Achte darauf, was die Spieler kaufen und lege Widerspruch ein, wenn sie bereits zu Beginn etwas erwerben wollen, was das Spiel stören kann. Bereite dich auch darauf vor, die Schwierigkeit von Begegnungen an die erhöhte Leistungsfähigkeit einer magisch ausgerüsteten Gruppe anzupassen.

Sei vorsichtig, wenn du junge oder unerfahrene Spieler mit magischen Gegenständen beginnen lässt. Derartiges kann den klassischen Moment entwerten, in dem ein Spieler sein erstes magisches Ausrüstungsteil in der Wildnis findet.

Erbstücke

Wenn Charaktere mit magischen Gegenständen das Spiel beginnen, bitte sie um eine kurze Geschichte, wie sie daran gekommen sind. Die Geschichte sollte nicht nur etwas über den Gegenstand, sondern auch die Person verraten, die ihn trägt. Verzichte darauf, das Einleitungsabenteuer mit einer Wiederholung der Beschreibungen festzufahren. Stattdessen warte, bis die Gegenstände im Spiel Verwendung erfahren und lass jeden Spieler seine eigene Anekdote beisteuern.

Wir sprechen hier von Erbstücken, da die häufigste Hintergrundgeschichte darin besteht, dass sie in einer Familie weitergegeben wurden. Diese Erklärung gibt den Charakteren menschliche Züge und schafft eine Reihe von Nebenfiguren, auf die du als SL erzählerisch zurückgreifen kannst. Die SC sind keine entwurzelten Vagabunden mehr, sondern haben eine Geschichte und Leute, die ihnen etwas bedeuten.

Andere Erklärungen können so vielseitig sein wie die Vorstellungskraft deiner Spieler. Eine Gegenstand kann eine Leihgabe einer Organisation oder eines Patrons sein, welchen du in die Kampagne einbinden kannst, während sie sich entwickelt. Charaktere könnten ihre Gegenstände auch selbst gefunden haben vor ihrer Abenteurerkarriere. Ein Schurke könnte seinen Gegenstand gestohlen haben, so dass später ein feindlicher NSC auftauchen könnte, der es zurückhaben will. Überlege, wie du auf jeder kleinen Geschichte aufbauen und aus ihr eine breitere Handlung machen kannst.

Nichtmagische Ausrüstungsgegenstände könnten ebenfalls Erbstücke sein, besonders bei Charakteren mit dem Hintergrund „verarmt“. Die ausgebesserte Lederrüstung könnte von einem Onkel stammen oder ein wertvolles Beutestück aus einer furchtbaren Schlacht sein, die vor fast einer Generation ausgefochten wurde.

Gegenstände mit Kampagnenweltbezug

Ein anderer Weg, um magische Gegenstände für beginnende Charaktere mit Farbe zu versehen, besteht darin, über sie Einzelheiten der Spielwelt vorzustellen, wobei es egal ist, ob du die Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion verwendest oder einen Hintergrund, welchen du dir selbst erdacht hast. Lege eine Liste der ausgewählten Schätze und bemerkenswerten Ausrüstungsstücke der SC an. Kümmere dich nicht um verbrauchbare Gegenstände, diese neigen dazu, nicht lange genug vorzuhalten, bis sich eine Gelegenheit ergibt, sie mit einer interessanten Geschichte zu versehen. Denke dir zu jedem Gegenstand einen Informationsschnipsel aus – beispielsweise:

- „Die Klinge deines Schwertes ist neu, doch der Griff ist aus rauem Gusseisen und trägt die Runen des finsteren Königs, der in Nar-Voth vor zwei Jahrhunderten über ein Duergar-Königreich geherrscht hat. Der Griff ist die Quelle der Magie der Waffe.“
- „Schwach erkennbare Hieroglyphen auf der *Hand des Magiers*, die du an der Kette um deinen Hals trägst, datieren sie auf die Zeit des alten Osirion. Das mumifizierte Körperteil könnte dem Visier eines Gottkönigs gehört haben, der vor 5.000 Jahren lebte und atmete.“

Unterstreiche Einzelheiten über die Welt, von denen du ausgehst, dass sie im Laufe des Spieles Bedeutung erlangen werden. Du kannst aber auch zufällige Einzelheiten zum Hintergrund einstreuen und dich davon zu Abenteueransätzen inspirieren lassen. Das erste Beispiel legt nahe, dass die Gruppe irgendwann auf Duergar stoßen oder nach Nar-Voth reisen werden, während der mumifizierte Eigentümer des anderen Gegenstandes zurückkehren könnte, um sich seine Hand zurückzuholen.

Füge Gegenstände mit Hintergrundbezug genau wie Erbstücke in deine Erzählung in passenden Momenten ein, während die Handlung fortschreitet, statt die Einführungssequenz mit ihnen zu überladen. Du solltest auch mit deinen Spielern gemeinsam überlegen, wie ein Gegenstand aussehen könnte, falls dieser nicht mit ihren Vorstellungen der Charakterkonzepte übereinstimmt.

Gegenstände mit Handlungsbezug

Gegenstände mit Handlungsbezug funktionieren wie solche mit Hintergrundbezug, im Gegensatz zu diesen stellen sie aber keinen Bezug auf große vergangene Ereignisse her, sondern sorgen für die künftige Entwicklung der persönlichen Hintergrundgeschichte der Charaktere. Stelle sie den Spielern vor, ehe es losgeht, vielleicht mit einer kurzen Beschreibung auf einer Karteikarte. Sieh dich aber vor, dabei nicht irgendwie den Hintergrund des Charakters durch irgendwelche Wahlmöglichkeiten zu verändern. Entwickle den Gegenstand zusammen mit dem Spieler, bis ihr einen Abenteueransatz gefunden habt, mit dem du arbeiten kannst, und ein persönliches Detail, das mit seiner Sicht des SC zusammenpasst. Auch wenn Geheimnisse oft zu einem interessanten Spiel führen können, nehmen Spieler, die bereit sind, ihre Hintergrundgeschichte mit der Gruppe zu teilen, eher eine aktive Rolle ein. Zu einem passenden Moment kannst du dann den Spieler auffordern, seinen Gegenstand und dessen Hintergrundgeschichte den anderen Spielern vorzustellen.

Beispiele:

- „Am Tage ehe ich zur großen Stadt aufbrach, fand ich diese magische Feder in einem Umschlag aus rotem Pergament, welcher unter meiner Tür durchgeschoben worden war. Auf einem Zettel darin stand nur: ‚Dein Wohltäter.'" (Das Geschenk schafft ein Geheimnis um die Identität des Wohltäters, das du langsam aufbauen und schließlich lüften kannst.)
- „Dieser Dunkelholz-Schild wurde mir von meinem Onkel gegeben, dem er damals während der Gnoll-Raubzüge mehrmals die Haut gerettet hat." (Dieses Detail führt einen Mentor ein, der dem SC verschrobene Ratschläge geben kann, und baut zudem auf der Möglichkeit auf, dass die Gnolle sich wieder erheben könnten, um die Gegend zu terrorisieren.)

Mächtige Gegenstände

Unter normalen Umständen solltest du vermeiden, den SC magische Waffen zu geben, die eigentlich für viel höherstufigere Charaktere bestimmt sind. Übermächtige Gegenstände können für einiges Unheil sorgen, da es durch sie sehr viel schwerer fällt, die Herausforderungen den Fähigkeiten der SC anzupassen.

Zur Abwechslung kann jedoch ein mächtiger Gegenstand genutzt werden, um die Voraussetzungen der Kampagne zu schaffen oder eine Reihe von Abenteuern innerhalb einer Kampagne zu verbinden. Einen Gegenstand zu bekommen, der viel zu mächtig für sie ist, kann die SC von einer Krise in die nächste stürzen – Wesenheiten, die besser befähigt wären, mit dem Gegenstand umzugehen, blasen zur Jagd auf sie, um ihnen den Gegenstand wegzunehmen: politische Anführer sehen in ihnen einen destabilisierenden Faktor für die öffentliche Ordnung; weise Leute wollen Gutes tun, indem sie den gefährlichen Gegenstand aus dem Verkehr ziehen und in einer Kammer auf ewig einschließen. Währenddessen wird den SC klar, dass sie ein Ziel zu erreichen oder eine Pflicht zu erfüllen haben, die von ihnen verlangt, dass sie den Gegenstand behalten, bis bestimmte Ereignisse geschehen oder Bedingungen erfüllt sind.

Für beginnende Charaktere sollte ein größerer magischer Gegenstand mächtig genug sein. Relikte und Artefakte kommen natürlich besser zur Geltung und werden auch eher mit einer Mischung aus Freude und Furcht aufgenommen. Erschaffe zu diesem Zweck ein neues Artefakt oder modifiziere ein existierendes. Beschränke, wie oft die SC es benutzen können, so dass die SC sich nur ab und an den Weg durch überlegene Gegner freikämpfen können, sich aber nicht darauf verlassen können, es gegen jedes Hindernis auf dem Weg einsetzen zu können. Die Spieler sollten stark nachdenken, ehe sie es einsetzen. Es könnte auch zusätzliche Probleme verursachen, wenn es benutzt wird, indem es vielleicht Kollateralschaden an Personen und Gebäuden verursacht oder die Verfolger wieder auf die Spur der SC führt.

Reiche Charaktere

Prinzen, Abkömmlinge mächtiger Handelshäuser und andere Charaktere mit Reichtum und Einfluss liefern dir einen ständigen Zustrom an Handlungsansätzen. Allerdings wirkt ein solcher Hintergrund schwer nachvollziehbar, wenn man die arg begrenzten Geldmittel eines SC auf Stufe 1 bedenkt. Die Logik sagt, dass sie eigentlich imstande sein müssten, jedes erhältliche Ausrüstungsteil zu erwerben, während das Spielgleichgewicht verlangt, dass Schätze im Lauf des Spieles verdient werden müssen.

Das kann natürlich im Hintergrund des Charakters angesprochen werden – vielleicht will er seinen Eltern etwas beweisen, hat sich von den familiären Pflichten fortgeschlichen, um ein Leben ohne Bindungen zu führen, oder wurde verstoßen, egal ob gerechtfertigt oder nicht.

Während des Spieles kannst du den Reichtum der Charaktere auf andere Weisen ansprechen als über ihren Besitz – gewöhnliche Bürger bestaunen sie, sie können viele Kontakte und Zugang zu den obersten Gesellschaftsschichten haben, ihre Ausrüstung kann beeindruckend teuer aussehen (aber die Regeln der Gesellschaft verbieten es ihnen, das wertvolle Zeug zu verkaufen, um nützliche Dinge zu erwerben).

Wenn die anderen Spieler zustimmen, kann ein SC mit einem derartigen Konzept aber auch einfach 10-20% mehr an Startgeld haben.



Was ist eine Belohnung?

Mit etwas zusätzlichem Aufwand können Schätze mehr sein als nur Zahlen, die vorübergehend auf einen Charakterbogen geschrieben werden. Du kannst die Definition von „Schatz“ erweitern, indem du eine Vielzahl nicht greifbarer Vorteile den Charakteren zugänglich machst.

Wie man gewöhnliche Schätze interessant macht

Jedes Mal, wenn du einen größeren Schatzhort in deinem Spiel platzierst, der Münzen oder Güter enthält, solltest du dir überlegen, wie du für deine Spieler die Erfahrung, ihn zu entdecken, zu transportieren oder mit ihm zu handeln, interessant oder einprägend gestalten kannst. Du musst beim Ausfüllen jedes Aspektes deiner Welt bedenken, dass spannende Details miteinander konkurrieren. Die Spieler neigen dazu, sich an einen oder zwei gute Momente jeder Sitzung zu erinnern. Dabei sind die Erinnerungen an Gegenstände und Ereignisse stärker ausgeprägt, welche mit Emotionen oder Erwartungen an künftige Ereignisse verbunden sind. Indem du liebevoll jedem einzelnen Gegenstand in einem Hort Einzelheiten und Hintergründe gibst, werden alle diese Details miteinander verschmelzen. Diese Technik ist umso wirksamer, je seltener du auf sie zurückgreifst.

Sei flexibel, wenn du besondere Einzelheiten darstellst. Du magst gerade dazu ansetzen, eine umfangreiche, ja, lebendige Beschreibung eines Schatzfundes zu geben, aber deine Spieler könnten anderweitig beschäftigt sein – z.B. mit der Jagd auf einen entkommenden Gegner, das Retten eines sterbenden Gefährten oder vielleicht sind sie auch mehr an der weiteren Entwicklung der Handlung interessiert. Falls bereits etwas anderes ihr Interesse gefesselt hat, dann mach aus dem Hort einen normalen Berg von Münzen und hebe dir deine tolle Beschreibung für eine andere Gelegenheit auf.



Die besten Details eines Schatzes sind jene, die irgendeinen Bezug auf andere Ereignisse der Kampagne oder die Hintergründe der SC haben. Das können bei einem SC, der sich für seine elfische Abstammung interessiert, so einfache Dinge wie Münzen sein, die in der Elfenhauptstadt geprägt wurden. Wenn du gewöhnliche Schätze anzupassen versuchst, stelle dir die folgenden Fragen:

Stärkt der Gegenstand die Charakterdarstellung eines SC?

Wenn ein Spieler seinen SC als von Büchern besessen beschrieben hat, dann platziere seltene und alte Werke in deinen Schatzhorten.

Steht der Gegenstand mit dem Thema des Abenteuers in Verbindung?

In einem Abenteuer, bei dem die Helden ihre Identitäten in Frage stellen, könnten sie einen wertvollen Spiegel entdecken. Auf einer Queste zur Erringung politischer Macht könnten sie eine Krone oder ein Zepter finden.

Kann der Gegenstand eine interessante Debatte oder einen Streit innerhalb der Gruppe auslösen?

Wenn ein SC Dämonen hasst und alles zerstören will, was mit ihnen in Verbindung steht, ein anderer aber lieber die Dunklen Künste studieren will, um sie gegen Dämonen selbst einzusetzen, lass sie eine goldene Dämonenstatue finden, über die sie streiten können. Aber wähle nur Streitthemen, die die Charaktere definieren helfen, ohne dass sie einander an die Kehle springen.

Gibt es ein Detail, das später wichtig wird?

Du kannst Hinweise auf ein künftiges Abenteuer mittels Gegenständen geben. Wenn z.B. die Abenteurer in den Ruinen einer vergessenen Zivilisation einen Wandteppich finden, welcher den Aufstieg und den Niedergang dieser Zivilisation darstellt, kannst du auf diesem Weg die Geschichtsstunde über mehrere Sitzungen verteilen.

Kann ein Gegenstand benutzt werden, um einen NSC einzuführen?

Oft möchtest du, dass die Gruppe einen NSC, der eine Nebenrolle ausfüllen soll, erst in einem alltäglichen Zusammenhang treffen, ehe sie seine oder ihre wahre Bedeutung für die Handlung erkennen. Der NSC könnte sich später als böser Intrigant, als ein Prinz, der nichts von seiner Abkunft weiß, oder ein verkleidetes Monster auf der Jagd sein. In diesem Fall führe einen Gegenstand ein, den dieser NSC kaufen, untersuchen oder stehlen will.

Zum Beispiel könnte der Verschwörer ein Teppichhändler sein und der wertvolle Gegenstand ein seltener und wertvoller Teppich.

Würde der Gegenstand dazu führen, dass die Charaktere auf friedliche Weise mit einem Feind interagieren, der üblicherweise nicht mit ihnen reden würde?

Ein wertvolles Erinnerungsstück oder Kunstobjekt könnte die Aufmerksamkeit einer grausamen und mächtigen Wesenheit erwecken, die es ausreichend begehrt, um eine faire Transaktion unter neutralen Umständen durchzuführen. Dies ermöglicht den SC, sich mit dem Drachen, Räuberhauptmann oder Dämonenfürsten zu unterhalten, den sie später, wenn sie erfahren genug sein, bekämpfen werden.

Wenn dir keine dieser Fragen hilft, einen Schatz anzupassen, solltest du zufällig ein interessantes Detail ermitteln. Schlag irgendeine Seite im *Pathfinder Weltenband der Inneren See* oder einem anderen Quellenbuch auf und suche nach einem Detail, welches für einen einzigartigen nichtmagischen Gegenstand inspirierend sein kann.

Nehmen wir beispielsweise an, du schlägst zufällig die Beschreibung des Assassinen der Roten Mantis im Golarion-Band auf. Du entscheidest, dass der Schatz eine extrem teure Brosche enthält, wie sie den besten Mitgliedern dieser Organisation nach einem außergewöhnlichen Mord überreicht wird. Um sie zu Geld zu machen, müssen die SC entweder einen Händler finden, der den Zorn der Roten Mantis nicht fürchtet, oder ein hochrangiges Mitglied dieser Gruppierung aufsuchen. Einer der SC könnte etwas Unüberlegtes tun, etwa indem er die Brosche benutzt, um sich als Mitglied der Roten Mantis auszugeben.

Belastende Schätze

Die Schwierigkeit, mit welcher man Schätze aus einem Gewölbe nach Hause tragen kann, könnte bereits alleine Grundlage für ein herausforderndes Abenteuer sein. Große und unhandliche Möbelstücke, Antiquitäten und Kunstobjekte könnten es erfordern, Karten, Wagen oder ganze Handelszüge zu organisieren. Stücke wertvollen Erzes oder sehr große Münzhorte könnten auch gewaltigen Transportaufwand begründen. Zerbrechliche Gegenstände, die man zwar leicht tragen kann, könnten auch schwer durch schwieriges Gelände zu transportieren sein. Banditen und nomadische Monster der Wildnis überfallen oft langsam reisende Handelszüge. Die Gruppe könnte während des Rücktransportes genauso viele Gegner bekämpfen müssen, wie nötig waren, um den Schatz überhaupt erst zu erringen.

Solche Probleme sind realistisch und logisch, man kann es aber auch übertreiben. „Meins!“, denken Spieler von Schätzen, die sie gefunden haben, und sie hassen es, wenn man sie ihnen wieder wegnimmt.

Besondere Schätze

Unter Kunstobjekten versteht man Gemälde, Skulpturen, Keramikgegenstände, Wandteppiche usw. Stark verzierte Waffen und Rüstungen könnten auf dem Schlachtfeld wertlos sein, aber wertvolle Kunstobjekte darstellen. Alltagsgegenstände einer uralten Zivilisation könnten begehrte Sammlergegenstände sein, besonders wenn sie von guter Qualität sind. Aufwändige Kleidungsstücke waren einer wichtigsten Bestandteile des Handels mit Luxusgütern im Mittelalter, allerdings wurden Stoffe leicht beschädigt. Ein schwer verzierter Umhang oder eine Tunika in gutem Zustand konnten eine Kiste voller Goldmünzen oder mehr wert sein. Bücher waren ebenfalls selten und wertvoll vor Erfindung der Druckerpresse und könnten für Gelehrte, Sammler, Klöster oder Universitäten von hohem Wert sein.

Diese ganzen Luxusgegenstände können kundigen und spezialisierten Händlern in den Zentren der Zivilisation verkauft werden. Kunstgegenstände können zerbrechlich oder schwer sein. Mittels der Fertigkeit Schätzen können wertvolles Gegenstände vom Müll getrennt werden. Auch der Zustand beeinflusst den Wert – ein schwer beschädigtes Werk bringt einen niedrigen Preis, egal wie berühmt der Künstler ist. Werke bekannter Künstler steigen im Wert, wenn sie mit einer Dokumentation ihrer Geschichte kommen, was aber selten der Fall ist, wenn die Gegenstände gestohlen oder erbeutet wurden.

Dienstleistungen, Konzessionen und Eigentum

Statt Schatzhorte aus unterirdischen Verstecken besiegter Gegner zu schleppten, könnten die Abenteurer auch Gefallen und Geschenke von ihren Patronen erhalten, die sie zu gefährlichen Aufgaben ausschickten, z.B. dem Retten von Geiseln, dem Sammeln von Informationen, dem Besiegen militärischer Feinde oder dem Säubern eines Landsitzes von feindlichen Bewohnern.

Künstler, Kaufleute und andere könnten künftige kostenlose Dienstleistungen anbieten, wenn die Abenteurer für sie tätig werden. Das kann auch freie Unterkunft oder die Reparatur ihrer Ausrüstung bis hin zu verbilligten magischen Dienstleistungen beinhalten. Lokale Autoritäten oder reiche Nichtadlige könnten Konzessionen oder Lizenzen für lukrative Geschäftszweige vergeben, wie Stoffweberei, Buchbinderei, Glasbläserei oder Gerberei.

Magische Gegenstände ohne Eignung für Abenteurer

Die magischen Gegenstände in den Regeln sind aus gutem Grunde dahingehend beschränkt, dass sie für Abenteurer nützlich sind. Dennoch besteht wohl kein Zweifel, dass in einer Welt mit gut zugänglichen Verzauberungen auch viele Gegenstände existieren, die im Alltag brauchbar, aber nutzlos für Forscher und Freibeuter sind. Diese Gegenstände sind einzigartig und prägen sich den Spielern ins Gedächtnis, sie werden sie aber unweigerlich verkaufen oder benutzen, um Probleme innerhalb der Handlung zu lösen. Du benötigst keine ausgearbeiteten Regeln, da diese Gegenstände die Welt der Abenteuer, in welcher die SC leben, nicht berühren. Zu den Kategorien nicht-abenteuerbezogener Verzauberungen gehören:

Landwirtschaft: Verzauberte Pflüge, Fruchtbarkeitstränke für Vieh oder magische Bohnen

Dekoration: Kunstobjekte, Architektonische Besonderheiten, Möbel oder Vorhänge, die durch magische Mittel noch schöner und wunderbarer gemacht wurden

Werkzeuge: Verzauberte Hämmer, Gerberbecken, Scheren, die nie stumpf werden, Gerätschaften, die Seile machen, und selbst-erhitzende Schmiedeöfen

Münzen

Meistens sollte eine Münze einfach eine Münze sein – ein Gegenstand, nach dem die SC suchen (meist natürlich in größeren Mengen), der ansonsten aber wenig Aufmerksamkeit erfordert. Zuweilen kannst du deiner Weltbeschreibung aber auch einen Sinn für Wirklichkeit und Einzelheiten beifügen, wenn du Schatzhorte mit besonderen Eigenschaften ausstattest.

Antiquität: Diese Münzen wurden wahrscheinlich vor hunderten oder tausenden von Jahren geprägt. Sie könnten aus einer früheren Ära einer noch existierenden Nation oder einer untergegangen Zivilisation stammen. Sie könnten die Porträts längst toter Herrscher oder Zeichen verschwundener Religionen tragen, die Abbilder können nichtmenschlich oder monströs sein.

Fremd: Diese Münzen könnten aus der Gegenwart, aber einem fernen Land stammen. In der Nähe gefundene Hinweise könnten ihre Herkunft erklären, etwas das sie von ausländischen Abenteurern oder Händlern stammen.

Seltsame Form: Alte oder ausländische Münzen haben zuweilen fremdartige Formen. Sie könnten Löcher in der Mitte haben, so dass man sie an einer Schnur aufreihen kann, oder von dreieckiger, kugelrunder oder rechteckiger Gestalt sein statt rund wie die üblichen Münzen, vielleicht um besser in die Hände von die nichtmenschlichen Wesen zu passen.

Barren: Große Mengen von Edelmetallen werden manchmal nicht als Münzen, sondern in Barren- oder Waffelform vorgefunden. Andere Kulturen könnten auch andere Formen wie Zylinder, Kegel oder sonstige, schlechter zu stapelnde Formen wählen.

Schmückende Magie: Münzen aus untergegangen oder wundersamen Zivilisationen könnten mit dekorativer Magie belegt sein – sie könnten leuchten, die Farbe wechseln oder bewegte Bilder enthalten. Sei könnten auch Töne produzieren, von einem beruhigenden Summen bis zu lautem Glockenläuten. Jeder einzelne Wert könnte einen eigenen Geruch besitzen, was bedeuten könnte, dass die Leute, die sie gepresst haben, besser riechen als sehen konnten. Ungewöhnliche Münzen könnten auch einen höheren Wert besitzen als ihren bloßen Metallwert. Magische Münzen, die für die Abenteurer von Nutzen sein können, sollten nicht als Geld, sondern als magische Schätze mit weitaus höherem Wert betrachtet werden.

Dass gewöhnliche Bürger Land besitzen, könnte in einer pseudo-mittelalterlichen Gesellschaft selten sein, aber adlige Patrone vergeben oft Eigentumsrechte. Abenteurer erhalten in der Regel Ackerland als Lehen, welches ein Adliger entweder in Familienbesitz hat, oder mit dem er selbst vom Herrscher belehnt wurde. Was die Verwaltung und Bearbeitung dieses Landes angeht, ziehen Abenteurer meist einen mittelbaren Ansatz vor, indem sie einen Aufseher oder Sheriff anheuern, der sich um Produktion und Besteuerung kümmert. Weitere Einzelheiten bleiben im Hintergrund, außer wenn der Besitz von Land ab und an einen Abenteueransatz liefert oder zuweilen etwas Profit abwirft – der natürlich in keinem ernsthaften Verhältnis zu den Belohnungen des Abenteurerlebens stehen darf. Die SC könnten immer wieder herbeigerufen werden, um sich mit plündernden Horden auseinanderzusetzen, eindringende Armeen abzuwehren oder Bauernaufstände niederzuschlagen.

Nicht greifbare Vorzüge

Andere Arten von Belohnungen sind mit Vorteilen verbunden, die keinen Gegenwert in Geld besitzen: Könige oder andere Herrscher können Adelstitel verleihen und den SC Status und besondere Rechte geben, die Bürgerlichen verwehrt sind. Dazu gehören auch verschiedene handlungsbezogene Vorteile, wie das Recht, am Königshofe zugegen zu sein. Dort können die SC politischen Einfluss ausüben, Informationen sammeln und versuchen, ihre Stellung zu verbessern. Kaperbriefe geben ihnen das Recht, bestimmte Feinde anzugreifen, und als Gegenleistung können die SC die Beute behalten, ohne innerhalb der Grenzen des Königreiches mit Problemen wegen Piraterie rechnen zu müssen.

Andere Autoritäten können Ehrungen und Privilegien innerhalb ihrer Einflussbereiche vergeben. Ein Räuberhauptmann könnte auf seinem „Land" Befehlspositionen oder Passagerechte vergeben. Ein klerikaler Orden könnte einen SC als Verteidiger des Glaubens anerkennen. Die Ehrendoktorwürde einer Universität würde Zugang zu Bibliotheken und gelehrten NSC eröffnen.

Bestimmte Erfahrungen, die sich üblicherweise aus erfolgreich abgeschlossenen Begegnungen ergeben, können einem Charakter einen Bonus auf Würfe mit Bezug auf eine sehr spezifische Situation geben, welche die ursprüngliche Erfahrung in irgendeiner Weise widerspiegeln sollte. Zum Beispiel:

- Adelstitel geben den SC einen Bonus von +2 auf Diplomatiewürfe im Umgang mit NSC von geringerem Rang.
- Den berühmten Goldenen Bullen niederzuringen, gibt dem SC einen Bonus von +2 auf alle Würfe bei Mit Tieren umgehen, wenn Last- und Tragetiere betroffen sind.
- Wenn er den Leichnam von Gwyndor tötet, erhält ein SC künftig auf alle Zauberkundewürfe, die Nekromantie betreffen, einen Bonus von +2.

Um eine Inflation an situationsbedingten Boni zu vermeiden, könntest du sie auf drei pro SC beschränken. Wenn ein Charakter sein Limit erreicht, kann er auf alte Boni zugunsten neuer verzichten.

Handlungsbezogene Vorzüge

Manche Abenteuer können den Charakteren zusätzliche Vorzüge verschaffen, um es ihnen zu erleichtern, spätere Hindernisse zu überwinden. Du kannst diese Vorzüge oft schon im Voraus beschreiben, um den Spielern einen Anreiz zu geben:

- „Wenn ihr die Orks aus dem Tal vertreibt, sind die Bauern sicher, die auf eurem Land leben."
- „Wenn ihr das Goldene Füllhorn findet, könnt ihr die Bewohner des belagerten Hohen Schlosses vor dem Hungertod retten."
- „Indem ihr die Astralkanone unschädlich macht, haltet ihr die Priester von Urgathoa davon ab, die Armee der Paladine zu vernichten."

Manchmal werden handlungsbezogene Vorzüge offenkundig, nachdem die Charaktere ein bedeutendes Hindernis überwunden haben. Die SC können auch erst im Nachhinein erkennen, dass sie die Bauern gerettet, die Belagerung des Hohen Schlosses abgewendet oder eine Armee von Paladinen geschützt haben.

Handlungsbezogene Vorzüge können den SC Informationen bringen, ihnen politischen Einfluss geben oder verbündeten NSC erlauben, an einer anderen Front Rivalen und Feinde zu besiegen. Sie erlauben den Abenteurern auch, Verbindungen zu wichtigen NSC aufzubauen oder zu stärken. Wie bei jeder

fortlaufenden Handlungen erwächst aus einem Erfolg oft eine neue Herausforderung mit zusätzlichen Hindernissen und Begegnungen, die die Helden überwinden müssen.

Schätze als Abenteueransätze

Schätze sind in der Regel das Sahnehäubchen auf einer erfolgreich bestandenen Begegnung oder einem Abenteuer. Und obwohl sie üblicherweise das Ende einer Geschichte markieren, können sie auch als Sprungbrett für weitere Ereignisse dienen.

Natürlich kann du den emotionalen Belohnungseffekt auch in die Länge ziehen, indem du ihn in mehrere Schritte aufteilst. Schätze, auf die man hinhungert, wirken prächtiger als Überraschungen. Wenn sie eine Begegnung hinter sich gebracht haben, könnten die Helden eine Karte, ein Dokument oder eine mündliche Beschreibung des Weges zu einem Schatzhort erhalten. Dabei sollte es sich dann um eindrucksvollen Berg Münzen oder Magie handeln, dessen Gewinn die ganze Gruppe entgegenfiebern kann. Ebenso kann der Schatz aus mehreren Teilen bestehen, die in eigenständigen Begegnungen zu erhalten sind.

Magische Relikte könnten zusätzliche Kräfte gewinnen, wenn weitere Teile hinzugefügt werden. Eine Gruppe verstreuter Kunstgegenstände – z.B. ein Satz Schachfiguren oder die Kronjuwelen – könnte größeren Wert besitzen, wenn sie zusammen verkauft werden statt in Einzelteilen. Miteinander verbundene Schätze können ansonsten unzusammenhängende Kämpfe und Forschungsreisen verbinden.

Intelligente magische Gegenstände geben dir viel Spielraum, um Abenteuer zu beginnen, wenn sie eigene Ziele besitzen, die anzugehen sie ihre Besitzer überreden. Dabei könnten die Gegenstände neue Kräfte verfügbar machen, wenn ihren Zielen nachgekommen wird, so dass sie effektiv Schätzen aus mehreren Teilen entsprechen. Wie jeder einflussreiche NSC kann auch ein intelligenter Gegenstand Feinde haben, die auf ihn Jagd machen. Sein Besitzer kann ihnen ausweichen oder sie aufsuchen und besiegen.

Ereignisse in der Handlung können nicht nur durch die Entdeckung von Gegenständen, sondern auch ihre Nutzung ausgelöst werden. Wenn die Helden Probleme mittels mächtiger Magie lösen, können die unbeabsichtigten Folgen ihres Tuns weitere Abenteuer auslösen. Ein Wunsch kann beispielsweise die Welt in unerwarteter Weise verändern, und wenn die Helden ungewollt das kosmische Gleichgewicht durcheinandergebracht haben, könnten sie vor der Aufgabe stehen, die Dinge wieder zurechtzurücken.

Abschließende Belohnungen

Wenn deine Kampagne sich dem krönenden Abschluss nähert, könntest du dich entscheiden, auf abschließende Belohnungen hinzuarbeiten, welche die SC für immer verändern werden, indem sie ihre persönlichen Handlungsbögen zu einem Ende kommen lassen. Dies kannst du angehen, falls ein Spieler die Spielrunde endgültig verlassen wird oder du die Kampagne beenden willst. Das letztere ist eine natürliche Wahl, wenn die SC die Höchststufen des Spieles erreicht haben.

Wenn du ausreichend Zeit für Vorbereitungen hast, kannst du eine Reihe von Abenteuern erschaffen, an deren Ende der Held eines scheidenden Spielers zu hohen Würden gelangt – seine neue Position hält ihn aber davon ab, weiterhin auf Abenteuer auszuziehen, so dass er zu einem NSC wird, der unter deiner Kontrolle vielleicht noch Gelegenheitsauftritt hat. Der scheidende Held könnte politische Macht als König, Kaiser oder gewählter Herrscher erlangen, militärische Autorität als General erhalten oder die höchsten Weihen seiner Kirche als Papst oder Hohepriester erreichen.

Die ultimative abschließende Belohnung ist die Apotheose, der Aufstieg zur Göttlichkeit oder einem ähnlichen unsterblichen Zustand. Infolge von Ereignissen, welche die Ebenen zum Erbeben bringen und Löcher in das Pantheon reißen, könnten Helden so gewaltige Siege erlangen, dass sie die Welt der Sterblichen verlassen. Nun hätten sie zwar gewaltige Macht, könnten aber nicht mehr direkt in die Geschicke der Sterblichen eingreifen, so dass sie ihre Anbetung akzeptieren müssen und ihren Gefolgsleuten göttliche Zauberkräfte zur Verfügung stellen würden, während sie in ihren neuen himmlischen Reichen Hof halten. Diese neuen Götter kannst du in deine nächste Kampagne integrieren, so dass die neuen Charaktere der Spieler ihre alten als Gottheiten verehren könnten.

Sei aber vorsichtig, wenn du die Karriere eines SC mit einer abschließenden Belohnung beendest, dass du niemanden bevorzugst. Jeder sollte die Möglichkeit besitzen, seinen gewünschten Abgang mitformen zu können. Deshalb solltest du mit den Spielern zusammenarbeiten und ihre Wünsche diesbezüglich in Erfahrung bringen – und wenn diese darin bestehen, dass ihre SC sich in den Ruhestand zurückziehen und im Nebel der Geschichte verschwinden, dann kann dies am Ende ebenso befriedigend sein wie Göttlichkeit.



Belohnungen unter SC Kontrolle

In einigen Fällen können die SC sich auch selbst um ihre Belohnungen kümmern, indem sie die Charakterfähigkeiten und Ressourcen aus früheren Abenteuern verwenden und verarbeiten, um genau die Waffen, Rüstungen, Werkzeuge und Schätze herzustellen, die sie sich wünschen. Gewöhnliche Gegenstände können mittels verschiedener Handwerksfertigkeiten hergestellt werden. Viele SC haben aber hochfliegendere Ziele, wie die Erforschung und Entwicklung neuer Zauber und die Herstellung magischer Gegenstände.

Zauber erforschen und entwickeln

Die Entwicklung neuer Zauber wird im *Pathfinder Grundregelwerk* nur kurz angerissen. Es gibt zwar Richtlinien hinsichtlich Zeit- und Kostenaufwand, der SL muss aber auch Gleichgewicht und andere Faktoren berücksichtigen, ehe er einen SC einen neuen Zauber ins Spiel einbringen lässt. Als ersten Schritt solltest du um eine ausführliche Beschreibung des Zaubers entsprechend der Pathfinder-Regeln bitten. Auf dieser Grundlage kannst du dann entscheiden, ob der Zauber dem vorgeschlagenen Grad entspricht und zu deinem Spiel passt.

Kategorien von Zaubersprüchen: Bei einem neuen Zauber muss man zunächst überlegen, welcher Kategorie er unterfällt. Zauber können in breite Kategorien unterteilt werden: Offensiv (Zauber, die direkten Schaden verursachen, Kampffähigkeiten verbessern oder Verbündete herbeirufen), Defensiv (Zauber, die den Anwender oder seine Verbündeten beschützen, Gegner aufhalten oder unter Kontrolle bringen, oder Verletzungen heilen) und Zweckmäßig (Zauber, die auch außerhalb des Kampfes eine Existenzberechtigung besitzen, wie Reisemagie und Hellsichtszauber). Manche Zaubersprüche fallen unter mehrere Kategorien, z.B. *Teleportieren*, welcher sowohl defensive wie zweckmäßige Anwendung besitzt.

Passend zum Zaubergrad: Vergleiche den neuen Zauber mit anderen Sprüchen derselben Kategorie desselben Zaubergrades und des jeweiligen Grades darunter und darüber. Beachte dabei auch die Standardzauber wie *Feuerball*, *Dimensionstür* und *Energiewand*, welche normalerweise genommen werden. Wenn der Zauber mächtiger oder nützlicher ist als andere Sprüche desselben Grades, dann hebe seinen Zaubergrad an. Falls er schwächer ist, erwäge, den Grad zu senken. Wenn es bereits einen ähnlichen Zauber gibt, dann vergleiche die Wirksamkeit des neuen Zaubers.

Rettungs- oder Angriffswurf: Die meisten Zauber, die gegen andere wirken, erfordern entweder einen Rettungswurf oder einen Angriffswurf (meist einen Berührungs- oder Fernkampf-Berührungsangriff). Zauber, die für ihre Stufe sehr mächtig sind, erfordern beides, z.B. *Auflösung* und *Tödliches Phantom*, oder zwei Rettungswürfe. Achte auf Zauber, die das Ziel aus dem Kampf entfernen, aber durch einen Rettungswurf aufgehoben werden. Überlege, ob ein schwächerer Effekt auch bei einem erfolgreichen Rettungswurf greifen kann, und ob du dann im Gegenzug den Effekt bei einem Misserfolg verringern kannst. Zauber mit automatischem Erfolg sollten eine höhere Stufe oder begrenzte Konsequenten haben.

Komponenten: Sofern es keinen guten Grund für das Gegenteil gibt, erfordern alle Zauber verbale (Worte) und somatische (Gestik) Komponenten. Die meisten göttlichen Zauber benötigen ferner noch einen Fokus (z.B. ein Heiliges Symbol). Zauber ohne verbalen Anteil sind sehr selten. Wenn der geplante Zauber sie nicht benötigt, überlege, ob du materielle Komponenten oder einen Fokus voraussetzen willst. Teure Komponenten und Foki stellen einen guten Weg dar, um die effektive Macht eines Zaubers anzupassen, ohne seinen Grad zu verändern.

Gute und schlechte Zauber

Die besten Zauber liefern einen interessanten Effekt selbst dann, wenn sie nicht völlig erfolgreich sind. Der Effekt sollte aber einfachen, eindeutigen und unkomplizierten Regeln ohne Wenn und Aber folgen. Wenn die Beschreibung eines Zaubers eine halbe Seite oder mehr in Anspruch nimmt, ist er wahrscheinlich zu kompliziert und sollte abgelehnt oder überarbeitet werden.

Achte auf Zauber, die gleich- oder höherstufige Magie aufheben oder anderweitig nutzlos machen. Bei defensiven Zauber ist Aufhebung gleichstufiger Effekte in Ordnung (so wie *Schild Magisches Geschoss* aufhebt), aber ein offensiver Effekt sollte generell nur niedrigstufigere Verteidigungen oder jene Anteile höherstufiger Zaubereffekte, die solche Verteidigungen duplizieren (so wie *Auflösen* ebenso eine *Energiewand* wie einen *Energiekäfig* zerstört) übertreffen.

Gute Zauber arbeiten in einer neuartigen Weise mit etablierten magischen Konzepten. Das Spiel braucht nicht wirklich noch mehr Schadenszauber, aber ein -Zauber, der einen benachbarten Gegner vom Magieanwender fortschleudert, ist zugleich interessant und nützlich. Achte auch auf Zauber, welche die Grenzen des Spieles durchbrechen – die meisten arkanen Zauberanwender sind schlechte Heilzauberer, während göttliche Zauber nur selten direkten Schaden in hohem Ausmaß verursachen. Von seltenen Ausnahmen abgesehen, sollten Zauber auch keine Klassenfähigkeiten oder Talente nachahmen.

Über die Maßen spezialisierte Zauber sind meist eine schlechte Idee, auf der anderen Seite spricht aber auch nichts gegen Zauber, welche die Qualität von Brauerzeugnissen verbessern oder verhindern, dass ein Pferd ein Hufeisen verliert. Wenn ein Spieler sich für einen Effekt begeistern kann, dann solltest du ihn zulassen, auch wenn ihm innerhalb des Spieles keine sonderliche Bedeutung zukommen wird.

Zauberwerkstatt

Erfolgreiche Zauberspruchforschung erfordert Zeit und Geld. Weiter unten folgt ein optionales Forschungssystem. Pro Zaubergrad sollte die Forschung wenigstens 1.000 GM kosten – mehr bei besonders exotischen Zaubern – und sowohl die Fertigkeit Zauberkunde wie eine zur Klasse des Forschenden passende Wissensfertigkeit voraussetzen.

Magier und Barden nutzen Wissen (Arkanes), Hexenmeister eine Wissensfertigkeit passend zu ihrer Abstammung (meist Arkanes, Natur oder Die Ebenen), Druiden und Waldläufer Wissen (Natur) und Kleriker und Paladine Wissen (Religion). Der aktuelle Forschungsprozess variiert nach Art des Zaubers, umfasst aber oft Experimente, Ankauf und Studium schimmeliger Spruchrollen und Zauberbücher, Kontakt mit mächtigen magischen Wesen oder Externaren und ausgedehnte Meditation oder Rituale.

Für jede Woche, welche für Forschungen aufgewandt wird, macht der Zauberanwender separate Würfe auf Zauberkunde und Wissen gegen einen SG von 20 plus zweimal der Grad des zu erforschenden Zaubers, modifiziert gemäß Tabelle 5-1. Um den Zauber erfolgreich zu erforschen, müssen beide Würfe gelingen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Woche vergeudet wurde. Zauber der Grade 4-6 erfordern zwei Wochen an erfolgreicher Forschung und Zauber der Grade 7-9 vier Wochen. Der Forschende kann bis zu zwei Assistenten in den Forschungsprozess einbinden, die ihn gemäß der Anderen helfen-Regelung (siehe Seite 87 des *Pathfinder Grundregelwerkes*) bei der Forschung unterstützen.

Zauberkomponenten

Das Pathfinder Rollenspiel behandelt die meisten Zauberkomponenten recht abstrakt – sie werden als Teil eines Komponentenbeutels erworben, bei dem man davon ausgeht, dass er die benötigten Mengen an einzelnen Komponenten für alle dem Magieanwender bekannten Zauber enthält.

Für viele SL ist das ausreichend und sie verlangen nur von den Spielern, Gold aufzuwenden, wenn die SC teure Komponenten wie Edelsteinstaub verwenden. Dieses System ist schnell und einfach. Ein SL, der es gehaltvoller angehen will, kann stattdessen von den Spielern verlangen, über den Komponentenverbrauch der SC buchzuführen, und die Suche nach und Vorbereitung von Komponenten zum Inhalt der Handlung machen. Er kann den SC sogar erlauben, mittels verbesserter Komponenten ihre Zauber metamagisch zu verbessern.

Viele Reagenzien sind so gewöhnlich, dass man davon ausgehen kann, dass sie leicht zu finden sind. Wenn du also Buchführung verlangst, dann hebe dir die Anstrengungen für Dinge auf wie die Herstellung kleiner Silberpfeifen in Auftragsarbeit (für *Des Magiers treuer Hund*), die Suche nach Drachenschuppen (*Drachengestalt*) und ähnliches. Und auch dann solltest du es nicht übertreiben – die Suche nach seltenen Komponenten kann ein nettes Mini-Abenteuer sein, aber deine Spieler gehen im normalen Leben oft genug mit Einkaufszetteln in die Läden, so dass es sie schnell langweilen wird, wenn du ständig thematisierst, dass irgendeine Komponente nicht mehr frisch ist oder beim letzten Sturz beschädigt wurde. Und dann will niemand mehr einen Zauberkundigen in deiner Runde spielen.

Komponenten für neue Zauber

Zwei magische Prinzipien sind stets zu beachten, wenn es um Zauberkomponenten geht: Verbindung (ein Teil bleibt mit dem Ganzen verbunden) und Sympathie (ähnliche Mittel erzeugen ähnliche Ergebnisse).

Eine Komponente kann mit ihrer Quelle verbunden sein, so dass der Zauberwirker über sie auf die Macht der Quelle zurückgreift oder diese manipuliert, oder sie kann Effekte aufgrund ihres Wesen hervorrufen.

Historisch betrachtet tragen Komponenten wie Blut das Leben und die Stärke einer Kreatur, sowie das Potential, zwei Leben miteinander zu verbinden, in sich. Sargnägel könnten in eine Waffe geschlagen oder mit ihr verbunden werden, damit sie zielsicher trifft, Haare und Fingernägel machen ihren ursprünglichen Besitzer verwundbar gegen feindliche Magie auch über große Entfernungen und Tierhörner und -hauer beschützen ihren Träger – und die heilenden Kräfte des Horns eines Einhorns darf man auch nicht vergessen.

Tabelle 5-1: Modifikatoren für Zauberforschung

Bedingung	SG-Modifikator
Kennt bereits einen ähnlichen Zauber	–2
Pro benötigte materielle Komponente	–2 (max.6)
Benötigt einen Fokus	–2 bis –5, abhängig von Kosten und Seltenheit
Keine verbale Komponente	+10
Keine somatische Komponente	+5
Zusätzliches Material verbraucht Gegenwert pro Zaubergrad	–1 pro 100 GM

Die meisten Zauberkomponenten bei Pathfinder basieren auf dem Gesetz der Sympathie, indem sie entweder das gewünschte Ergebnis des Zaubers widerspiegeln (wie dünnes Gewebe und ein wenig Rauch bei *Gasförmiger Gestalt*) oder Eigenschaften besitzen, die mit dem Zauber in Verbindung stehen (wie die Eulenfeder für *Weisheit der Eule*). Die letztere Art Komponente könnte auch noch auf das Gesetz der Verbindung zurückgreifen, da die einzelne Feder die Natur des Ganzen beinhaltet.

Wenn man materielle Komponenten oder einen Fokus zu einem neuen Zauber hinzufügt, sollte man überlegen, welche Kräfte der Zauber formen soll, und die Komponenten entsprechend auswählen. Gute Komponenten müssen nicht wörtlich passen – eine Handvoll Erde bei *Untote entdecken* ist eher symbolisch. Witzige Zauberkomponenten stellen eine Versuchung dar (und kommen auch im Spiel nicht selten vor), sollten aber sparsam benutzt werden.

Verbesserte Komponenten

Eine verbesserte Komponente ist eine besondere Reagenzie, mittels welcher ein Zauber verbessert werden kann. Die genauen Auswirkungen zu bestimmen, ist Sache des SL, können aber kleinere Verbesserungen im Hinblick auf erforderliche Rettungswurfschwierigkeitsgrade, Zauberstufe, Schaden, Reichweite oder Dauer mit sich bringen. Besonders seltene verbesserte Komponenten können sogar die Vorteile metamagischer Talente nachahmen. Die Nutzung verbesserter Komponenten in langanhaltenden Zaubern macht diese oft schwerer aufzuheben.

Die Macht einer Komponente hängt stark davon ab, wie man sie erlangt hat. Die mächtigsten Komponenten sind in der Regel jene, die aus freien Stücken übergeben, statt mit Gewalt, Diebstahl oder Magie erbeutet wurden. Die Träne eines Drachen, die dieser während einer meisterhaften Darbietung vergossen hat, enthält viel mehr Magie als eine Phiole Blut aus dem zerhackten Leichnam desselben Drachen. Das gilt aber nicht für dunklere Magie – bei solchen Zaubern sind Komponenten am wirkungsvollsten, die in unheiligen und blasphemischen Ritualen erlangt wurden.

Symbolik ist der Schlüssel, wenn es um verbesserte Komponenten geht. Ein Magier, der mittels der letzten Sonnenstrahlen vor einer Sonnenfinsternis einen *Sonnenstrahl* verstärken will, könnte diese mittels eines Spiegels einfangen, während ein Druide für denselben Zauber den Nektar von Trichterwinden einsammeln könnte, die im Licht des Tages erblühten und sich während der Dunkelheit der Sonnenfinsternis schlossen. Nichts davon ist wirklich das letzte Licht der Sonne,

aber der Gesetz der Verbindung bewirkt in beiden Fällen eine Stärkung des Zaubereffektes.

Ehe du aber verbesserte Komponenten zu einem Teil deines Spieles machst, solltest du überlegen, welche Auswirkungen entstehen können, wenn Zauberwirker ihre Fähigkeiten verbessern können, ohne zunächst metamagische Talente erlernen oder permanente magische Gegenstände erwerben zu müssen. Da verbesserte Komponenten selten und exotisch sind, sollten sie nie leicht zu bekommen oder zu festen Preisen erhältlich sein. Eine Quelle für verbesserte Komponenten zu finden, ist ein Abenteuer für sich und die Menge sollte immer nur für ein paar Anwendungen ausreichen.

Zwei Beispiele:

Drachentränen: Diese gelblichen Tropfen erhöhen die Dauer jedes Zaubers, der Gefühle beeinflusst, wie *Heldentum* und *Wut*. Wenn es echte Tränen sind, die freiwillig übergeben wurden, erhöht sich die Dauer um 50%, wurden sie durch Betrug oder Magie erlangt, nur um 20%.

Vampirstaub: Dieser sorgfältig gesiebte Staub eines vernichteten Vampirs verstärkt Zauber, die auf negativer Energie basieren. Ein einzelner Vampir liefert nur 1W4+1 Einheiten an Staub. Zauber, die mittels Vampirstaub verstärkt werden, erhalten einen Bonus von +1 auf die Zauberstufe, sollte der Zaubernde den Vampir selbst getötet haben, verstärkt der Staub auch den SG aller Rettungswürfe um +1.

WÜNSCHE

Der monströse vierarmige Dämon begann mit überraschend angenehmer Stimme zu sprechen: „Und was ist es, das du so begehrst?“

Setiyel hielt inne, festigte seinen Entschluss. „Ich wünsche Leid über meine Familie, zehnfach für jedes Leid, dass ich unschuldig erdulden musste. Ich wünsche die Hand der Tochter des Oberbürgermeisters und seinen Rang und seinen Kopf zu meinen Füßen. Ich wünsche mir solchen Reichtum, dass ein qadiranischer Händler vor Neid zu weinen beginnen würde.“

Das Gelächter des Dämons hallte durch die Höhle.

„Ist das alles, kleiner Mensch? Ich hatte gehofft, zur Abwechslung auf jemanden mit Ehrgeiz zu treffen.“

Wunsch und sein Cousin *Wunder* haben mehr als die meisten anderen Fähigkeiten das Potential, eine Kampagne drastisch zu verändern.

Wenn deine Spieler die oberen Bereiche des Spieles mit der fünfzehnten Stufe und darüber erreichen, solltest du überlegen, ob du deinen Spielern den Zugang zu *Wünschen* gestatten willst, denn selbst wenn sie sie nicht kaufen können, sind sie bald imstande, selbst welche zu wirken.

Der einfachste Weg, einen *Wunsch* zu kontrollieren, besteht in den Optionen, die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt werden. Nichts davon ist spielzerstörerisch. Wenn du die Grenzen von *Wunsch* und *Wunder* ausdehnst, eröffnest du die Möglichkeit zu Rollenspiel und Geschichten, die dein hochstufiges Spiel frisch und spannend für viele weitere Abenteuer halten kannst.

Arten von Wünschen: Die erste Frage lautet, ob alle Wünsche gleich sind und ähnliche Einschränkungen haben. Wenn du alle *Wünsche* gleich behandelst, bleibt es konsistent und einfach und hilft dir, die Kontrolle über das Spiel zu behalten. Wenn du eine Hierarchie von *Wünschen* einführst, lieferst du der Handlung deiner Geschichte neue Nahrung, so dass die SC die örtliche Realität mit ihren Wünschen verändern können, ihnen aber immer noch die Möglichkeit offen lässt, höhere Mächte aufsuchen, um legendäre Wünsche äußern zu können. Ein Vorschlag für eine Hierarchie für *Wünsche* wäre: *Wünsche* durch Zauber oder magische Gegenstände, gefolgt von *Wundern* und *Wünschen*, die Artefakte und Relikte ermöglichen, *Wünsche*, die von mächtigen Externaren wie Ifriten und Dschinnen garantiert werden, und schließlich *Wünsche*, deren Quelle Gottheiten und andere Wesenheiten jenseits der Sterblichen sind.

Wie man Wünsche gut äußert: Die besten *Wünsche* sind kurz, unzweideutig, beziehen sich auf aktuelle Dinge und sind üblicherweise auf eine einfache Aufgabe ausgerichtet. Ein *Wunsch*, um einen zerbrochenen *Stirnreif der Geistigen Stärke* zu reparieren oder ein *Wunsch*, um die Identität des Diebes der Kronjuwelen in Erfahrung zu bringen, kann kaum schiefgehen.

Wie man Wünsche schlecht äußert: Aus Gier oder Rache geborene *Wünsche* haben die Angewohnheit, üble Nebeneffekte zu entwickeln. Versuche, sich gegen Missgeschicke mit zahllosen Bedingungen und Voraussetzungen zu schützen, sind selten erfolgreich und führen meist dazu, dass der *Wunsch* nur teilweise erfüllt wird. *Wünsche*, welche über die Fähigkeiten dessen gehen, der sie erfüllen soll, sind ebenfalls eine sehr schlechte Idee. Wenn die Quelle des *Wunsches* ein Zauber oder ein magischer Gegenstand ist, sind Scheitern oder negative Nachwirkungen sehr wahrscheinlich, während ein *Wunsch* an eine externare Quelle den Wunschgeber ob der Anmaßung der Sterblichen verärgern kann, so dass sie den *Wunsch* verdrehen oder anderweitige Vergeltung am Wünschenden suchen könnte.

Wünsche verdrehen: Märchen und Sagen sind voller gescheiterter *Wünsche*, die zu gebrochenen Herzen, Unglück und vielleicht einen Gewinn an Weisheit beim Wünschenden führen. Am ehesten werden *Wünsche* zum Gegenteil dessen, was der Wünschende beabsichtigte, verdreht, wenn die Quelle ein feindseliger Externarer oder ein verfluchter Gegenstand ist, oder der Wunsch schlecht geäußert wurde, wie oben beschrieben. Böse Externare verabscheuen es, *Wünsche* zu erfüllen, die keinen bösen Zwecken dienen, so dass sie jede Gelegenheit nutzen, sie zugunsten von Leid und Schmerz zu verdrehen. Ein *Wunsch* nach Unsterblichkeit kann dazu führen, dass der Wünschende in einem altersschwachen Körper gefangen sein wird, der nicht sterben kann. Ein *Wunsch* nach einem mächtigen magischen Gegenstand könnte erfüllt werden, indem dieser Gegenstand einem mächtigen und rachsüchtigen Fürsten gestohlen wird. *Wünsche* lassen sich am besten verdrehen, indem man nahe am Wortlaut bleibt, aber den Sinn pervertiert.

Verzögerte Ergebnisse: Statt einen *Wunsch* mit mächtigen Auswirkungen abzulehnen, wie z.B. den Königsthron zu besteigen, kann der *Wunsch* sich auch über einen längeren Zeitraum auswirken. Der *Wunsch* verändert unmerklich die Realität und leitet den Wünschenden mittels scheinbarer Zufälle, glücklicher Entwicklungen und des rechtzeitigen Auftauchens hilfreicher NSC. Der Erfolg ist nicht garantiert, sofern der SC keinen Gebrauch von seinen Möglichkeiten macht.

Erschaffen magischer Gegenstände

In jeder Kampagne kommt der Punkt, an dem die SC nicht länger mit den ihren Charakteren zur Verfügung stehenden magischen Gegenständen zufrieden sind. Egal ob sie nach Fähigkeiten suchen, um ihre Fertigkeiten zu verbessern, einer Abwechslung bei einem alten Favoriten oder nur der

Freude, etwas zu entwickeln, das Erschaffen neuer magischer Gegenstände eröffnet den SC neue Pfade. Es ist auch eine großartige Möglichkeit, in der Kampagne ein Zeichen zu setzen – schließlich waren auch die ältesten magischen Gegenstände einmal nagelneu.

Einen magischen Gegenstand mit einem Preis zu versehen, ist mehr eine Kunst als eine Wissenschaft. Eine Hilfe für die Preisgestaltung findet sich im *Pathfinder Grundregelwerk* in Tabelle 15-29 auf Seite 549. Wenn man sich das Kapitel zu den magischen Gegenständen aber näher ansieht, wird einem auffallen, dass die Formel nicht immer genau angewandt wird. Ein Beispiel ist der *Unsichtbarkeitsring* mit einem berechneten Wert von 10.800 GM aber einem Buchwert von 20.000 GM. Dies liegt daran, dass die beliebig-oft-Eigenschaft des Ringes den größten Nachteil von *Unsichtbarkeit* ausgleicht, nämlich dass sie endet, wenn man angreift. Wenn du die Preise magischer Gegenstände festlegst, solltest du daher auf Gegenstände achten, die eine grundlegende Schwäche einer Fähigkeit, Klasse oder eines Zaubers ausgleichen.

Am besten richtest du die Preisgestaltung eines Gegenstandes an den Dingen aus, die für SC Pflicht sind, wie Waffen, Rüstung und Ausrüstung, welche Attributswerte anheben. Vergleiche den Gegenstand auch mit anderen Dingen, die denselben Ausrüstungsplatz belegen oder ähnliche Kräfte besitzen. Wenn du den Gegenstand ohne zu zögern einem teureren Gegenstand vorziehen würdest, ist er wahrscheinlich zu billig. Und wenn du nie daran denken würdest, einen Ring für 10.000 GM einem *Gürtel der Körperkraft +2* oder auch nur einer *Streitaxt +2* vorzuziehen, könnte er schlicht zu teuer sein. Allerdings ist es besser, Preise zu hoch als zu niedrig anzusetzen, schließlich bekommt der SC einen tollen, neuen, selbstgeschneiderten magischen Gegenstand im Ergebnis, was die Extrakosten wert ist.



Spontane Preisgestaltung

Wenn es keinen Effekt in Tabelle 15-29 gibt, der zu den Kräften des neuen magischen Gegenstandes passt, sieh dir die existierenden magischen Gegenständen an, ob etwas dem nahe kommt. Zum Beispiel könnte Seltyiel seinem Langschwert die Blutdurst-Fähigkeit hinzufügen wollen, die es ihm erlaubt, die Waffe als freie Handlung zu ziehen. Dies ist essenziell das Talent Schnelle Waffenbereitschaft, aber an eine einzelne Waffe gebunden. Auch wenn es eine Waffenverzauberung ist, möchte Seltyiel sie zu einem Festpreis erhalten, vergleichbar dem Hinzufügen von Feuerresistenz zu einer Rüstung. Der SL überprüft die Fähigkeit, entscheidet, dass sie gut passt, da die Waffe nicht mächtiger wird. *Fanghandschuhe* sind ein Gegenstand für 4.000 GM, der ein Talent verleiht, so dass der SL dies als Grundlage verwendet. Mehrere verschiedene Fähigkeiten auf einem magischen Gegenstand würden normalerweise die Kosten um 50% erhöhen, da das Talent Schnelle Waffenbereitschaft aber erlauben würde, auch andere Gegenstände als nur eine einzelne Waffe zu ziehen, halbiert der SL die Differenz und legt den Preis bei 5.000 GM fest.

Das Gleichgewicht wahren

Halte die Augen offen nach magischen Gegenständen, die Vorteile bieten, welche über den berechneten Preis hinausgehen. Du musst nämlich das bestehende Machtniveau der magischen Gegenstände im Spiel wahren.

Nachteile, die keine sind: Achte auf Gegenstände, die mit einer Klassen- oder Gesinnungsbeschränkung entwickelt wurden, um den Preis zu senken. Da die Beschränkungen auf dem Gegenstand den Charakter nicht einschränken, der ihn benutzen wird, ist es kein wirklicher Nachteil und sollte daher auch nicht den Preis drücken.

Gegenstände ohne Ausrüstungsplatz: Das Pathfinder Rollenspiel ist mit der Annahme entwickelt worden, dass Charaktere nur eine bestimmte Menge an magischen Gegenständen gleichzeitig benutzen können, so dass die Spieler zuweilen vor einer harten Wahl stehen, welche Gegenstände ihre SC sich zulegen sollen. Gegenstände ohne Ausrüstungsplatz wie *Ionensteine* sind entweder vergleichsweise schwach oder absichtlich spezialisiert. Daher denke gut nach, ehe du einen magischen Gegenstand zulässt, der einen anderen dupliziert – nur ohne Ausrüstungsplatz.

Guter Gegenstand, Schlechte Formel: Sieh dir an, was der magische Gegenstand tatsächlich macht und vergleiche dies mit der angewendeten Formel. Ziehe in Erwägung, ob du Veränderungen an den Kosten oder Kräften vornehmen kannst, um den gewünschten Vorteil aufzuwiegen. Ein Ring, der *Gedankenleere* permanent auf den Charakter wirkt, kostet 153.000 GM, während ein Ring, der *Gedankenleere* einmal pro Tag (alle 24 Stunden) wirkt, kostet 55.080 GM. Tatsächlich gibt es aber keinen großen Unterschied zwischen den beiden Gegenständen, wobei der erste Ring aber besser ist, da er ständigen mentalen Schutz bietet.

Zufallsgeneratoren für Gegenstände

Die folgenden Tabellen erlauben es Spielleitern, eine große Vielzahl magischer Gegenstände zufällig zu generieren. Sie vervollständigen die Gegenstanderschaffungstabellen im *Pathfinder Grundregelwerk*.

Beachte, dass diese Tabellen Meisterarbeit-Versionen von Rüstungen und Waffen erschaffen. Falls du normale Gegenstände ohne die Meisterarbeit-Eigenschaft erwürfeln willst, ziehe die Kosten der Meisterarbeit einfach von den aufgelisteten Grundkosten ab. Falls der Ergebnis zu mächtig oder vielleicht auch nicht mächtig genug für die Stufe deiner SC ist, würfle einfach nochmal.



Tabelle 5-2: Zufällige Gegenstände

Schwacher[1]	Durchschn.[1]	Mächtiger[1]	Gegenstand	Weiterführende Tabelle
1-25	—	—	Gewöhnl. Ausrüstung (Wert 10 GM oder weniger)	6-9: Güter und Dienstleistungen[2]
26-36	—	—	Gewöhnl. Ausrüstung (Wert 11-50 GM oder weniger)	6-9: Güter und Dienstleistungen[2]
37-42	1-5	—	Gewöhnl. Ausrüstung (Wert 51-100 GM oder weniger)	6-9: Güter und Dienstleistungen[2]
43-46	6-16	—	Gewöhnl. Ausrüstung (Wert 100 GM oder weniger)	6-9: Güter und Dienstleistungen[2]
47-56	17-19	—	Rüstung oder Schild (nichtmagische Meisterarbeit)	5-4: Rüstungen und Schilde
57-69	20-23	—	Waffe (nichtmagische Meisterarbeit)	5-11: Waffen
70-77	24-35	1-10	Trank	5-19: Tränke und Öle
78-83	36-45	11-22	Schriftrolle	5-24: Schriftrollen
84-88	46-53	23-26	Schwacher Wundersamer Gegenstand	15-18: Schwache Wundersame Gegenstände[2]
89-91	54-68	27-38	Rüstung oder Schild (magisch)	5-4: Rüstungen und Schilde
92-96	69-83	39-56	Waffe (magisch)	5-11: Waffen
97-98	84-91	57-66	Zauberstab	5-47: Zauberstäbe
99-100	92-95	67-74	Ring	15-13: Ringe[2]
—	96-100	75-84	Durchschn. Wundersamer Gegenstand	15-19: Durchschn. Wundersame Gegenstände[2]
—	—	85-90	Zauberzepter	15-14: Zauberzepter[2]
—	—	91-94	Zauberstecken	15-16: Zauberstecken[2]
—	—	95-100	Mächtiger Wundersamer Gegenstand	15-20: Mächtige Wundersame Gegenstände[2]

1 Durchschnittswerte: Schwach 1.000 GM; Durchschnittlich 10.000 GM; Mächtig 40.000 GM
2 Siehe das *Pathfinder Grundregelwerk*

Tabelle 5-3: Zufällig generierte Rüstungen

w%	Rüstung[1]	Preis	Besondere Materialien[2]
1-5	Waffenrock	155 GM	—
6-13	Lederrüstung	160 GM	—
14-22	Beschl. Lederrüst.	175 GM	Metall
23-30	Kettenhemd	250 GM	Metall
31-38	Fellrüstung	165 GM	Drachenhaut
39-46	Schuppenpanzer	200 GM	Metall
47-54	Kettenpanzer	300 GM	Metall
55-62	Brustplatte	350 GM	Drachenhaut, Metall
63-70	Schienenpanzer	350 GM	Metall
71-78	Bänderpanzer	400 GM	Drachenhaut, Metall
79-86	Plattenpanzer	750 GM	Drachenhaut, Metall
87-94	Ritterrüstung	1.650 GM	Drachenhaut, Metall
95-97	Rüstung mit Rüstungsstacheln, noch einmal würfeln	+50 GM	—
98-100	Rüstung mit beriemten Panzerhandschuhen, noch einmal würfeln	+8 GM	—

1 hinsichtlich magischer Rüstung ziehe Tabelle 5-8: Magische Rüstung und Schilde hinzu
2 siehe auch Tabelle 5-6: Besondere Rüstungsmaterialien

Tabelle 5-4: Zufällige Rüstungen & Schilde

w%	Rüstungskategorie	Bezugstabelle
1-55	Rüstung	5-3: Zufällig generierte Rüstungen
56-100	Schild	5-5: Zufällig generierte Schilde

Tabelle 5-5: Zufällig generierte Schilde

w%	Schild[1]	Preis	Besondere Materialien[2]
1-16	Tartsche	165 GM	Holz, Stahl
17-32	Leichter Holzschild	153 GM	Holz
33-48	Leichter Stahlschild	159 GM	Stahl
49-64	Schwerer Holzschild	157 GM	Holz
65-80	Schwerer Stahlschild	170 GM	Stahl
81-95	Turmschild	180 GM	Holz
96-100	Schild mit Schildstacheln[3], noch einmal würfeln	+10 GM	—

1 bei magischen Schilden siehe Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde
2 siehe auch Tabelle 5-7: Besondere Materialien für Schilde
3 bei Tartschen und Turmschilden neu würfeln, da diese keine Stacheln haben

Tabelle 5-6: Besondere Rüstungsmaterialien

Kategorie[1]	Normal	Adamant[2]	Drachenhaut[3]	Mithral[4]
Drachenhaut	01-90	—	91-100	—
Drachenhaut, Metall	01-90	91-94	95-98	99-100
Metall	01-90	91-97	—	98-100

1 bei magischer Rüstung siehe auch Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde
2 bei Adamantrüstungen addiere +4.850 GM bei Leichter Rüstung, +9.850 GM bei Mittlerer Rüstung und +14.850 GM bei Schwerer Rüstung
3 Drachenhautrüstung kostet das Doppelte
4 bei Mithralrüstung addiere +850 GM bei Leichter Rüstung, +3.850 GM bei Mittelschwerer Rüstung und +8.850 GM bei Schwerer Rüstung

Tabelle 5-7: Besondere Materialien für Schilde

Kategorie1	Normal	Schwarzholz[2]	Drachenhaut[3]	Mithral[4]
Stahl	01-90	—	91-95	96-100
Holz	01-90	91-100	—	—
Holz, Stahl	01-90	91-95	—	96-100

1 bei magischen Schilden, siehe auch Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde
2 Schwarzholzschilde kosten +10 GM pro Pfund
3 Drachenhautschilde kosten das Doppelte
4 Mithralschilde kosten +850 GM

Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde

Schwach	Durchschn.	Mächtig	Gegenstand	Grundpreis
01-80	01-10	—	Rüstung/Schild+1	1.000 GM
81-87	11-30	—	Rüstung/Schild+2	4.000 GM
—	31-50	01-16	Rüstung/Schild+3	9.000 GM
—	51-57	17-38	Rüstung/Schild+4	16.000 GM
—	—	39-57	Rüstung/Schild+5	25.000 GM
—	—	—	Rüstung/Schild+6	36.000 GM
—	—	—	Rüstung/Schild+7	49.000 GM
—	—	—	Rüstung/Schild+8	64.000 GM
—	—	—	Rüstung/Schild+9	81.000 GM
—	—	—	Rüstung/Schild+10	100.000 GM
88-89	58-60	58-60	Besondere Rüstung[2]	—
90-91	61-63	61-63	Besondere Rüstung[3]	—
92-100	64-100	64-100	Besondere Eigenschaft, noch einmal würfeln[4]	—

1 Rüstungen und Schilde können keine Verbesserungsboni über +5 hinaus haben
2 siehe Tabelle 15-6: Besondere Rüstungen (*GRW* Seite 465)
3 siehe Tabelle 15-7: Besondere Schilde (*GRW* Seite 467)
4 würfle für besondere Rüstung, besonderes Schild oder besondere Eigenschaft, siehe Tabelle 5-9: Besondere Eigenschaften magischer Rüstungen oder Tabelle 5-10: Besondere Eigenschaften magischer Schilde





Tabelle 5-9: Besondere Eigenschaften magischer Rüstungen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Grundpreismodifikator
01-25	01-05	01-03	Unscheinbarkeit	+2.700 GM
26-32	06-08	04	Kleines Bollwerk	Bonus +1[1]
33-52	09-11	—	Schlüpfrigkeit	+3.750 GM
53-92	12-17	—	Schattenwandeln	+3.750 GM
93-96	18-19	—	Zauberresistenz (13)	Bonus +2[1]
97	20-29	05-07	Verbesserte Schlüpfrigkeit	+15.000 GM
98-99	30-49	08-13	Verbessertes Schattenwandeln	+15.000 GM
—	50-74	14-28	Energieresistenz	+18.000 GM
—	75-79	29-33	Geisterhafte Berührung	Bonus +3[1]
—	80-84	34-35	Unverwundbarkeit	Bonus +3[1]
—	85-89	36-40	Mittleres Bollwerk	Bonus +3[1]
—	90-94	41-42	Zauberresistenz (15)	Bonus +3[1]
—	95-99	43	Wildnis	Bonus +3[1]
—	—	44-48	Mächtige Schlüpfrigkeit	+33.750 GM
—	—	49-58	Mächtiges Schattenwandeln	+33.750 GM
—	—	59-83	Verbesserte Energieresistenz	+42.000 GM
—	—	84-88	Zauberresistenz (19)	Bonus +4[1]
—	—	89	Ätherform	+49.000 GM
—	—	90	Beherrschung Untoter	+49.000 GM
—	—	91-92	Großes Bollwerk	Bonus +5[1]
—	—	93-94	Zauberresistenz (19)	Bonus +5[1]
—	—	95-99	Mächtige Energieresistenz	+66.000 GM
100	100	100	Würfle weitere zweimal[2]	—

1 addiere diesen Wert zum Verbesserungsbonus nach Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde, um den Gesamtpreis zu ermitteln

2 falls du eine besondere Eigenschaft zweimal würfelst, würfle noch einmal, falls du zwei Versionen derselben besonderen Eigenschaft erwürfelst, benutzte die bessere

Tabelle 5-10: Besondere Eigenschaften magischer Schilde

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Grundpreismodifikator
01-20	01-10	01-05	Geschosse anziehend	Bonus +1[1]
21-40	11-20	06-08	Schmettern	Bonus +1[1]
41-50	21-25	09-10	Blenden	Bonus +1[1]
51-75	26-40	11-15	Kleines Bollwerk	Bonus +1[1]
76-92	41-50	16-20	Geschossabwehr	Bonus +2[1]
93-97	51-57	21-25	Belebung	Bonus +2[1]
98-99	58-59	—	Zauberresistenz (13)	Bonus +2[1]
—	60-79	26-41	Energieresistenz	+18.000 GM
—	80-85	42-46	Geisterhafte Berührung	Bonus +3[1]
—	86-95	47-56	Mittleres Bollwerk	Bonus +3[1]
—	96-98	57-58	Zauberresistenz (15)	Bonus +3[1]
—	99	59	Wildnis	Bonus +3[1]
—	—	60-84	Verbesserte Energieresistenz	+42.000 GM
—	—	85-86	Zauberresistenz (17)	Bonus +4[1]
—	—	87	Beherrschung Untoter	+49.000 GM
—	—	88-91	Großes Bollwerk	Bonus +5[1]
—	—	92-93	Zauber zurückwerfen	Bonus +5[1]
—	—	94	Zauberresistenz (19)	Bonus +5[1]
—	—	95-99	Mächtige Energieresistenz	+66.000 GM
100	100	100	Würfle zweimal	—

1 addiere diesen Wert zum Verbesserungsbonus nach Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde, um den Gesamtpreis zu ermitteln

2 falls du eine besondere Eigenschaft zweimal würfelst, würfle noch einmal, falls du zwei Versionen derselben besonderen Eigenschaft erwürfelst, benutzte die bessere

Tabelle 5-11: Zufällig generierte Waffen

w%	Waffenkategorie
01-45	Tabelle 5-12: Einfache Waffen
46-80	Tabelle 5-13: Kriegswaffen
81-100	Tabelle 5-14: Exotische Waffen

Tabelle 5-12: Einfache Waffen

w%	Waffe[1]	Preis	Besondere Materialien[2]
01-05	Blasrohr	302 GM	—
06-08	Blasrohrpfeile (10)	6 GM	Metall
09-13	Knüppel	300 GM	Holz
14-16	Schwere Armbrust	350 GM	—
17-21	Leichte Armbrust	335 GM	—
22-24	Armbrustbolzen (10)	61 GM	Metall
25-29	Dolch	302 GM	Metall
30-34	Stoßdolch	302 GM	Metall
35-39	Wurfpfeil	300 GM	Metall
40-44	Panzerhandschuh	302 GM	Metall
45-49	Stachelhandschuh	305 GM	Metall
50-54	Wurfspeer	301 GM	Metall, Holz
55-59	Langspeer	305 GM	Metall, Holz
60-62	Schwerer Streitkolben	312 GM	Metall
63-67	Leichter Streitkolben	305 GM	Metall
68-72	Morgenstern	308 GM	Metall
73-77	Kampfstab	600 GM	Holz
78-82	Kurzspeer	301 GM	Metall, Holz
83-87	Sichel	306 GM	Metall
88-92	Schleuder	300 GM	—
93-95	Schleudersteine (10)	60 GM	Metall
96-100	Speer	302 GM	Metall, Holz

1 für magische Waffen siehe Tabelle 5-16: Magische Waffen
2 siehe Tabelle 5-15: Besondere Materialien für Waffen

Tabelle 5-13: Kriegswaffen

w%	Waffe[1]	Preis	Besondere Materialien[2]
01-02	Wurfaxt	308 GM	Metall
03-04	Streitaxt	310 GM	Metall
05-06	Krummschwert	375 GM	Metall
07-09	Streitflegel	308 GM	Metall
10-11	Schwerer Streitflegel	315 GM	Metall
12-13	Glefe	308 GM	Metall
14-16	Zweihändige Axt	320 GM	Metall
17-19	Zweihändige Keule	305 GM	Metall
20-22	Zweihänder	350 GM	Metall
23-24	Guisarme	309 GM	Metall
25-26	Hellebarde	310 GM	Metall
27-29	Leichter Hammer	301 GM	Metall
30-32	Beil	306 GM	Metall
33-34	Kukri	308 GM	Metall
35-37	Lanze	310 GM	Metall
38-41	Langbogen	375 GM	Holz
42-45	Kompositbogen (lang)	400 GM	Holz
46-48	Pfeile (20)	121 GM	Metall
49-51	Langschwert	315 GM	Metall
52-53	Schwerer Streithammer	308 GM	Metall
54-56	Leichter Streithammer	304 GM	Metall
57-58	Ranseur	310 GM	Metall
59-61	Rapier	320 GM	Metall
62-63	Totschläger	301 GM	—
64-66	Krummsäbel	315 GM	Metall
67-69	Sense	318 GM	Metall
70-78	Kurzbogen	330 GM	Holz
79-82	Kompositbogen (kurz)	375 GM	Holz
83	Rüstungsstacheln[3]	+50 GM	—
84-87	Schildstacheln[4]	+10 GM	—
88-89	Sternmesser	324 GM	Metall
90-94	Kurzschwert	310 GM	Metall
95-97	Dreizack	315 GM	Metall, Holz
98-100	Kriegshammer	312 GM	Metall

1 für magische Waffen, siehe Tabelle 5-16: Magische Waffen
2 siehe Tabelle 5-15: Besondere Materialien für Waffen
3 siehe Tabelle 5-3: Zufällig generierte Rüstungen, es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass die Rüstung magisch ist, in diesem Fall siehe Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde
4 siehe Tabelle 5-5: Zufällig generierte Schilde, würfle noch einmal im Falle einer Tartsche oder eines Turmschildes, da diese keine Schildstacheln haben können; es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass die Rüstung magisch ist, in diesem Fall siehe Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde



Tabelle 5-14: Exotische Waffen

w%	Waffe[1]	Preis	Besondere Materialien[2]
01-05	Orkische Doppelaxt	660 GM	Metall
06-10	Bolas	305 GM	—
11-15	Stachelkette	325 GM	Metall
16-20	Handarmbrust	400 GM	—
21-23	Bolzen, Handarmbrust (10)	61 GM	Metall
24-26	Schwere Repetierarmbrust	700 GM	—
27-29	Leichte Repetierarmbrust	550 GM	—
30-32	Bolzen, Repetierarmbrust (5)	31 GM	Metall
33-37	Elfisches Krummschwert	380 GM	Metall
38-42	Schreckensflegel	690 GM	Metall
43-47	Gnomischer Hakenhammer	620 GM	Metall
48-52	Kama	302 GM	Metall
53-55	Netz	320 GM	—
56-60	Nunchaku	302 GM	Holz
61-65	Sai	301 GM	Metall
66-70	Shuriken (5)	31 GM	Metall
71-74	Siangham	303 GM	Metall
75-79	Halblingschleuderstab	320 GM	Holz
80-82	Schleuderkugeln (10)	60 GM	Metall
83-86	Bastardschwert	335 GM	Metall
87-90	Doppelklingenschwert	700 GM	Metall
91-93	Zwergische Urgrosch	650 GM	Metall
94-96	Zwergische Streitaxt	330 GM	Metall
97-100	Peitsche	301 GM	—

1 für magische Waffen, siehe Tabelle 5-16: Magische Waffen
2 siehe Tabelle 5-15: Besondere Materialien für Waffen

Tabelle 5-16: Magische Waffen

schwach	durchschn.	mächtig	Waffenbonus	Grundpreis[1]
01-70	01-10	—	+1	2.000 GM
71-85	11-29	—	+2	8.000 GM
—	30-58	01-20	+3	18.000 GM
—	59-62	21-38	+4	32.000 GM
—	—	39-49	+5	50.000 GM
—	—	—	+6[2]	72.000 GM
—	—	—	+7[2]	98.000 GM
—	—	—	+8[2]	128.000 GM
—	—	—	+9[2]	162.000 GM
—	—	—	+10[2]	200.000 GM
86-90	63-68	50-63	Besondere Waffe[3]	—
91-100	69-100	64-100	Besondere Eigenschaft und noch einmal würfeln[4]	—

1 bei Munition bezieht sich der Preis auf jeweils 50 Geschosse
2 eine Waffe kann keinen höheren Verbesserungsbonus als +5 haben, benutze diese Zeilen zur Preisberechnung bezüglich besonderer Eigenschaften
3 siehe Tabelle 15-11: Besondere Waffen (*Grundregelwerk* Seite 473)
4 siehe Tabelle 5-17: Besondere Eigenschaften magischer Nahkampfwaffen oder Tabelle 5-18: Besondere Eigenschaften magischer Fernkampfwaffen





Tabelle 5-15: Besondere Materialien für Waffen

Kategorie	Normal	Adamant[1]	Kaltes Eisen[2]	Schwarzholz[3]	Mithral[4]	Silber[5]
Metall	01-90	91-92	93-95	—	96	97-100
Metall, Eisen	01-90	91-92	93-94	95-96	97-98	99-100
Holz	01-90	—	—	91-100	—	—

1 bei Adamantwaffen addiere +2.700 GM, bei Munition addiere +54 GM pro Geschoss
2 der Grundpreis für Waffen aus Kaltem Eisen beträgt das Doppelte
3 Schwarzholzwaffen kosten zusätzliche +10 GM pro Pfund
4 Mithralwaffen kosten zusätzliche +500 GM pro Pfund
5 bei Silberwaffen addiere +2 GM bei Munition, +20 GM bei Leichten Waffen, +90 GM bei einhändigen Waffen und +180 GM bei zweihändigen Waffen

Tabelle 5-17: Besondere Eigenschaften magischer Nahkampfwaffen

schwach	durchschn.	mächtig	Bes. Eigenschaft	Grundpreis mod.[1]
01-10	01-06	01-03	Verderben	Bonus +1
11-17	07-12	—	Schutz	Bonus +1
18-27	13-19	04-06	Aufflammen	Bonus +1
28-37	20-26	07-09	Eis	Bonus +1
38-47	27-33	10-12	Blitz	Bonus +1
48-56	34-38	13-15	Geisterhafte Berührung	Bonus +1
57-67	39-44	—	Schärfe[2]	Bonus +1
68-71	45-48	16-19	Ki-Fokus	Bonus +1
72-75	49-50	—	Gnade	Bonus +1
76-82	51-54	20-21	Mächtiger Doppelschlag	Bonus +1
83-87	55-59	22-24	Zauberspeicher	Bonus +1
88-91	60-63	25-25	Werfer	Bonus +1
92-95	96-95	29-32	Donner	Bonus +1
96-99	66-69	33-36	Rückschlag	Bonus +1
—	70-72	37-41	Anarchie	Bonus +2
—	73-75	42-46	Grundsatz	Bonus +2
—	76-78	47-49	Zerschlagen[3]	Bonus +2
—	79-81	50-54	Flammeninferno	Bonus +2
—	82-84	55-59	Eisinferno	Bonus +2
—	85-87	60-64	Heilig	Bonus +2
—	88-90	64-69	Blitzinferno	Bonus +2
—	91-93	70-74	Unheilig	Bonus +2
—	94-95	75-78	Blutung	Bonus +2
—	—	79-83	Schnelligkeit	Bonus +3
—	—	84-86	Strahlendes Licht	Bonus +4
—	—	87-88	Tanzen	Bonus +4
—	—	89-90	Hinrichtung[2]	Bonus +5
100	96-100	91-100	Weitere zweimal würfeln[4]	—

1 addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus von Tabelle 5-16: Magische Waffen, um den Marktpreis zu ermitteln

2 nur Stich- oder Hiebwaffen, *Hinrichtung* nur bei Hiebwaffen; würfle erneut, falls du eine Wuchtwaffe ermittelt hast

3 nur Wuchtwaffen; würfle erneut, falls du eine Stich- oder Hiebwaffe ermittelt hast

4 würfle noch ein Mal, wenn du eine Eigenschaft doppelt ausgewürfelt hast, ausgewürfelte Eigenschaften nicht miteinander kompatibel sind oder der Gesamtverbesserungsbonus +10 übersteigen würde, da die Obergrenze für Waffenverbesserungsbonus und Bonusäquivalente bei +10 liegt

Tabelle 5-18: Besondere Eigenschaften magischer Fernkampfwaffen

schwach	durchschn.	mächtig	Bes. Eigenschaft	Grundpreis mod.[1]
01-12	01-08	01-04	Verderben	Bonus +1
13-25	09-16	05-08	Distanz	Bonus +1
26-40	17-28	09-12	Aufflammen	Bonus +1
41-55	29-40	13-16	Eis[2]	Bonus +1
56-60	41-42	—	Gnade	Bonus +1
61-68	43-47	17-21	Rückkehr	Bonus +1
69-83	48-59	22-25	Blitz	Bonus +1
84-93	60-64	26-27	Suchen[2]	Bonus +1
94-99	65-68	28-29	Donner[2]	Bonus +1
—	69-71	30-34	Anarchie[2]	Bonus +2
—	72-74	35-39	Grundsatz[2]	Bonus +2
—	75-79	40-49	Flammeninferno[2]	Bonus +2
—	80-82	50-54	Heilig[2]	Bonus +2
—	83-87	55-64	Eisinferno[2]	Bonus +2
—	88-92	65-74	Blitzinferno[2]	Bonus +2
—	93-95	75-79	Unheilig[2]	Bonus +2
—	—	80-84	Schnelligkeit	Bonus +3
—	—	85-90	Strahlendes Licht	Bonus +4
100	96-100	91-100	Weitere zweimal würfeln[3]	—

1 addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus von Tabelle 5-16: Magische Waffen, um den Marktpreis zu ermitteln

2 Bögen, Armbrüste und Schleudern mit dieser Eigenschaft übertragen ihre Kräfte auf die Munition

3 würfle noch ein Mal, wenn du eine Eigenschaft doppelt ausgewürfelt hast, ausgewürfelte Eigenschaften nicht miteinander kompatibel sind oder der Gesamtverbesserungsbonus +10 übersteigen würde, da die Obergrenze für Waffenverbesserungsbonus und Bonusäquivalente bei +10 liegt



Tabelle 5-19: Zufällig generierte Tränke und Öle

schwach	durchschn.	mächtig	Zaubergrad[1]	Zauberstufe
01-20	—	—	0	1
21-60	01-20	—	1	1
61-100	21-60	01-20	2	3
—	61-100	21-100	3	5

1 siehe Tabellen 5-20 bis 5-23

Tabelle 5-20: Grad 0 Tränke und Öle

w%	Trank oder Öl	Preis
01-14	*Arkanes Siegel*	25 GM
15-28	*Göttliche Führung*	25 GM
29-44	*Licht*	25 GM
45-58	*Nahrung und Wasser reinigen*	25 GM
59-72	*Resistenz*	25 GM
73-86	*Stabilisieren*	25 GM
87-100	*Tugend*	25 GM

Tabelle 5-21: 1. Grad Tränke und Öle

w%	Trank oder Öl	Preis
01-02	*Seil beleben*	50 GM
03-06	*Waffe weihen*	50 GM
07-16	*Leiche Wunden heilen*	50 GM
17-20	*Elementen trotzen*	50 GM
21-26	*Person vergrößern*	50 GM
27-29	*Austilgen*	50 GM
30-32	*Gute Beeren*	50 GM
33-34	*Schmieren*	50 GM
35-38	*Vor Tieren verstecken*	50 GM
39-42	*Vor Untoten verstecken*	50 GM
43-44	*Pforte zuhalten*	50 GM
45-48	*Springen*	50 GM
49-52	*Magierrüstung*	50 GM
53-56	*Magische Fänge*	50 GM
57-60	*Magischer Stein*	50 GM
61-64	*Magische Waffe*	50 GM
65-68	*Spurloses Gehen*	50 GM
69-71	*Schutz vor Chaos*	50 GM
72-74	*Schutz vor Ordnung*	50 GM
75-77	*Schutz vor Bösem*	50 GM
78-80	*Schutz vor Gutem*	50 GM
81-84	*Person verkleinern*	50 GM
85-88	*Furcht bannen*	50 GM
89-92	*Heiligtum*	50 GM
93-96	*Schild des Glaubens*	50 GM
97-100	*Shillelagh*	50 GM

Tabelle 5-22: 2. Grad Tränke und Öle

w%	Trank oder Öl	Preis
01-02	*Beistand*	300 GM
03-04	*Waffengesinnung*	300 GM
05-06	*Arkanes Schloss*	300 GM
07-10	*Rindenhaut*	300 GM
11-15	*Ausdauer des Ochsen*	300 GM
16-17	*Verschwimmen*	300 GM
18-22	*Bärenstärke*	300 GM
23-26	*Katzenhafte Anmut*	300 GM
27-36	*Mittelschwere Wunden heilen*	300 GM
37	*Dunkelheit*	300 GM
38-40	*Dunkelsicht*	300 GM
41-43	*Gift verzögern*	300 GM
44-46	*Pracht des Adlers*	300 GM
47-49	*Schläue des Fuchses*	300 GM
50-51	*Sanfte Ruhe*	300 GM
52-57	*Unsichtbarkeit*	300 GM
58-61	*Schweben*	300 GM
62	*Reparieren*	300 GM
63-64	*Gegenstand verbergen*	300 GM
65-67	*Weisheit der Eule*	300 GM
68-69	*Schutz vor Pfeilen*	300 GM
70	*Tier verkleinern*	300 GM
71-73	*Lähmung aufheben*	300 GM
74	*Energie widerstehen, Säure*	300 GM
75	*Energie widerstehen, Kälte*	300 GM
76	*Energie widerstehen, Elektrizität*	300 GM
77	*Energie widerstehen, Feuer*	300 GM
78	*Energie widerstehen, Schall*	300 GM
79-83	*Seiltrick*	300 GM
84-86	*Zerbersten*	300 GM
87-90	*Spinnenklettern*	300 GM
91-92	*Status*	300 GM
93-94	*Gesinnung verbergen*	300 GM
95-96	*Holz krümmen*	300 GM
97-98	*Holz formen*	300 GM
99-100	*Dauerhafte Flamme*	350 GM



Tabelle 5-23: 3. Grad Tränke und Öle

w%	Trank oder Öl	Preis
01-10	*Schwere Wunden heilen*	750 GM
11-12	*Tageslicht*	750 GM
13-14	*Magie bannen*	750 GM
15-18	*Standort vortäuschen*	750 GM
19-20	*Feuerfalle*	750 GM
21-22	*Flammenpfeil*	750 GM
23-28	*Fliegen*	750 GM
29-34	*Gasförmige Gestalt*	750 GM
35-36	*Feste Hoffnung*	750 GM
37-42	*Hast*	750 GM
43-48	*Heldenmut*	750 GM
49-52	*Schärfen*	750 GM
53-56	*Mächtige Magische Fänge*	750 GM
57-59	*Magisches Schutzgewand*	750 GM
60-62	*Gift neutralisieren*	750 GM
63	*Schutz vor Energie, Säure*	750 GM
64	*Schutz vor Energie, Kälte*	750 GM
65	*Schutz vor Energie, Elektrizität*	750 GM
66	*Schutz vor Energie, Feuer*	750 GM
67	*Schutz vor Energie, Schall*	750 GM
68-71	*Wut*	750 GM
72-75	*Blind- oder Taubheit heilen*	750 GM
76-79	*Fluch brechen*	750 GM
80-83	*Krankheit kurieren*	750 GM
84-85	*Gegenstand schrumpfen*	750 GM
86-87	*Stein formen*	750 GM
88-91	*Zungen*	750 GM
92-95	*Wasser atmen*	750 GM
96-98	*Auf Wasser gehen*	750 GM
99-100	*Unauffindbarkeit*	800 GM



Tabelle 5-24: Zufällig generierte Schriftrollen

w%	Zaubertyp
01-70	Arkane Zauberschriftrolle[1]
71-100	Göttliche Zauberschriftrolle[1]

1 siehe Tabelle 5-25: Zahl der Zauber auf einer Schriftrolle

Tabelle 5-25: Zahl der Zauber auf einer Schriftrolle

w%	Anzahl an Zaubern auf der Schriftrolle
1-80	Ein Zauber[1]
81-95	Zwei Zauber[1]
96-100	Drei Zauber[1]

1 siehe Tabelle 5-26: Schriftrollengrad

Tabelle 5-26: Schriftrollengrad

schwach	durchschn.	mächtig	Zaubergrad[1]	Zauberstufe
01-05	—	—	0	1
06-50	—	—	1	1
51-95	01-05	—	2	3
96-100	06-65	—	3	5
—	66-95	01-05	4	7
—	96-100	06-50	5	9
—	—	51-70	6	11
—	—	71-85	7	13
—	—	86-95	8	15
—	—	96-100	9	17

1 für arkane Zauber siehe Tabellen 5-27 bis 5-36, für göttliche Zauber siehe Tabellen 5-37 bis 5-46

Tabelle 5-27: Grad 0 Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-06	*Säurespritzer*	12,5 GM
07-10	*Arkanes Siegel*	12,5 GM
11-13	*Ausbluten*	12,5 GM
14-18	*Tanzende Lichter*	12,5 GM
19-23	*Benommenheit*	12,5 GM
24-30	*Magie entdecken*	12,5 GM
31-37	*Gift entdecken*	12,5 GM
38-44	*Untote schwächen*	12,5 GM
45-48	*Aufblitzen*	12,5 GM
49-52	*Geisterhaftes Geräusch*	12,5 GM
53-58	*Licht*	12,5 GM
59-62	*Magierhand*	12,5 GM
63-68	*Ausbessern*	12,5 GM
69-76	*Botschaft*	12,5 GM
77-79	*Öffnen/Schließen*	12,5 GM
80-82	*Zaubertrick*	12,5 GM
83-88	*Kältestrahl*	12,5 GM
89-91	*Magie lesen*	12,5 GM
92-95	*Resistenz*	12,5 GM
96-100	*Hauch der Erschöpfung*	12,5 GM

Tabelle 5-28: 1. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Alarm*	25 GM
03	*Seil beleben*	25 GM
04-06	*Brennende Hände*	25 GM
07-09	*Furcht auslösen*	25 GM
10-11	*Person bezaubern*	25 GM
12-14	*Kalte Hand*	25 GM
15-16	*Sprühende Farben*	25 GM
17-19	*Sprachen verstehen*	25 GM
20-22	*Geheimtüren entdecken*	25 GM
23-25	*Untote entdecken*	25 GM
26-28	*Selbstverkleidung*	25 GM
29-31	*Elementen trotzen*	25 GM
32-33	*Person vergrößern*	25 GM
34	*Austilgen*	25 GM
35-37	*Rascher Rückzug*	25 GM
38-39	*Schwebende Scheibe*	25 GM
40-42	*Schmieren*	25 GM
43	*Pforte zuhalten*	25 GM
44-46	*Hypnose*	25 GM
47-49	*Identifizieren*	25 GM
50-51	*Springen*	25 GM
52-54	*Magierrüstung*	25 GM
55	*Magische Aura*	25 GM
56-58	*Magisches Geschoss*	25 GM
59-61	*Magische Waffe*	25 GM
62-63	*Reittier*	25 GM
64-66	*Verhüllender Nebel*	25 GM
67-68	*Schutz vor Chaos*	25 GM
69-70	*Schutz vor Bösem*	25 GM
71-72	*Schutz vor Gutem*	25 GM
73-74	*Schutz vor Ordnung*	25 GM
75-76	*Schwächestrahl*	25 GM
77-78	*Person verkleinern*	25 GM
79-81	*Schild*	25 GM
82-84	*Schockgriff*	25 GM
85-87	*Stilles Trugbild*	25 GM
88-90	*Schlaf*	25 GM
91-93	*Monster herbeizaubern I*	25 GM
94-96	*Zielsicherer Schlag*	25 GM
97-98	*Unauffälliger Diener*	25 GM
99-100	*Bauchreden*	25 GM



Tabelle 5-29: 2. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Säurepfeil*	150 GM
03-04	*Gestalt verändern*	150 GM
05-06	*Ausdauer des Ochsen*	150 GM
07-08	*Blind- oder Taubheit verursachen*	150 GM
09-10	*Verschwimmen*	150 GM
11-12	*Bärenstärke*	150 GM
13-14	*Katzenhafte Anmut*	150 GM
15-16	*Untote befehligen*	150 GM
17-18	*Dunkelheit*	150 GM
19-20	*Dunkelsicht*	150 GM
21	*Monsterbenommenheit*	150 GM
22	*Gedanken wahrnehmen*	150 GM
23-24	*Pracht des Adlers*	150 GM
25-26	*Falsches Leben*	150 GM
27-28	*Flammenkugel*	150 GM
29-30	*Nebelwolke*	150 GM
31-32	*Schläue des Fuchses*	150 GM
33-34	*Ghulhand*	150 GM
35-37	*Glitzerstaub*	150 GM
38-39	*Windstoß*	150 GM
40-41	*Fürchterlicher Lachanfall*	150 GM
42-43	*Hypnotisches Muster*	150 GM
44-46	*Unsichtbarkeit*	150 GM
47-49	*Klopfen*	150 GM
50-52	*Schweben*	150 GM
53	*Gegenstand aufspüren*	150 GM
54	*Reparieren*	150 GM
55-56	*Einfaches Trugbild*	150 GM
47-59	*Spiegelbilder*	150 GM
60-61	*Irreführung*	150 GM
62	*Gegenstand verbergen*	150 GM
63	*Weisheit der Eule*	150 GM
65-65	*Schutz vor Pfeilen*	150 GM
66-67	*Feuerwerk*	150 GM
68-69	*Energie widerstehen*	150 GM
70-72	*Seiltrick*	150 GM
73	*Erschrecken*	150 GM
74-76	*Sengender Strahl*	150 GM
77-79	*Unsichtbares sehen*	150 GM
80-81	*Zerbersten*	150 GM
82	*Geisterhand*	150 GM
83-85	*Spinnenklettern*	150 GM
86-87	*Monster herbeizaubern II*	150 GM
88-89	*Schwarm herbeizaubern*	150 GM
90-91	*Hauch des Stumpfsinns*	150 GM
92-93	*Spinnennetz*	150 GM
94-96	*Windgeflüster*	150 GM
97	*Magischer Mund*	160 GM
98	*Arkanes Schloss*	175 GM
99	*Dauerhafte Flamme*	200 GM
100	*Phantomfalle*	200 GM

Tabelle 5-30: 3. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Arkane Sicht*	375 GM
03	*Bestiengestalt I*	375 GM
04-06	*Flimmern*	375 GM
07	*Hellhören/Hellsehen*	375 GM
08-09	*Tageslicht*	375 GM
10-11	*Tiefschlaf*	375 GM
12-15	*Magie bannen*	375 GM
16	*Standort vortäuschen*	375 GM
17	*Explosive Runen*	375 GM
18-21	*Feuerball*	375 GM
22-23	*Flammenpfeil*	375 GM
24-26	*Fliegen*	375 GM
27-29	*Gasförmige Gestalt*	375 GM
30	*Sanfte Ruhe*	375 GM
31-32	*Untote festhalten*	375 GM
33-35	*Hast*	375 GM
36	*Heldenmut*	375 GM
37-39	*Person festhalten*	375 GM
40-42	*Sphäre der Unsichtbarkeit*	375 GM
43	*Schärfen*	375 GM
44-46	*Blitz*	375 GM
47-48	*Schutzkreis gegen Chaos*	375 GM
49-50	*Schutzkreis gegen Böses*	375 GM
51-52	*Schutzkreis gegen Gutes*	375 GM
53-54	*Schutzkreis gegen Ordnung*	375 GM
55	*Mächtige Magische Waffe*	375 GM
56-57	*Mächtiges Trugbild*	375 GM
58-60	*Geisteross*	375 GM
61-63	*Schutz vor Energie*	375 GM
64	*Wut*	375 GM
65-67	*Entkräftender Strahl*	375 GM
68-69	*Verborgene Seite*	375 GM
70	*Gegenstand schrumpfen*	375 GM
71-72	*Schneesturm*	375 GM
73-75	*Verlangsamen*	375 GM
76	*Stinkende Wolke*	375 GM
77-78	*Einflüsterung*	375 GM
79-81	*Monster herbeizaubern III*	375 GM
82-84	*Winzige Hütte*	375 GM
85-86	*Zungen*	375 GM
87-89	*Vampirgriff*	375 GM
90-91	*Wasser atmen*	375 GM
92-93	*Windwall*	375 GM
94-95	*Illusionsschrift*	425 GM
96-97	*Unauffindbarkeit*	425 GM
98-100	*Tintenschlange*	875 GM

Tabelle 5-31: 4. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Arkanes Auge*	700 GM
03-04	*Bestiengestalt II*	700 GM
05-07	*Fluch*	700 GM
08-09	*Schwarze Tentakel*	700 GM
10-12	*Monster bezaubern*	700 GM
13-16	*Verwirrung*	700 GM
17-18	*Ansteckung*	700 GM
19-20	*Tiefe Verzweiflung*	700 GM
21	*Ausspähung entdecken*	700 GM
22-25	*Dimensionstür*	700 GM
26-29	Dimensionsanker	700 GM
30-31	*Elementargestalt I*	700 GM
32-34	*Entkräftung*	700 GM
35-36	*Massen-Person vergrößern*	700 GM
37-38	*Furcht*	700 GM
39-40	*Feuerschild*	700 GM
41-43	*Schwächerer Geas*	700 GM
44-46	*Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*	700 GM
47	*Scheingelände*	700 GM
48-50	*Eissturm*	700 GM
51	*Illusionswand*	700 GM
52-55	*Mächtige Unsichtbarkeit*	700 GM
56	*Kreatur aufspüren*	700 GM
57	*Niedere Erschaffung*	700 GM
58-59	*Tödliches Phantom*	700 GM
60-61	*Regenbogenmuster*	700 GM
62-63	*Massen-Person verkleinern*	700 GM
64	*Fluch brechen*	700 GM
65-66	*Unverwüstliche Sphäre*	700 GM
67-68	*Ausspähung*	700 GM
69-70	*Sicherer Unterschlupf*	700 GM
71-72	*Schattenbeschwörung*	700 GM
73-74	*Brüllen*	700 GM
75-77	*Fester Nebel*	700 GM
78-79	*Stein formen*	700 GM
80-81	*Monster herbeizaubern III*	700 GM
82-84	*Feuerwand*	700 GM
85-87	*Eiswand*	700 GM
88-91	*Feuerfalle*	725 GM
92-95	*Gedächniserweiterung*	750 GM
96-97	*Steinhaut*	950 GM
98-100	*Tote beleben*	1.050 GM

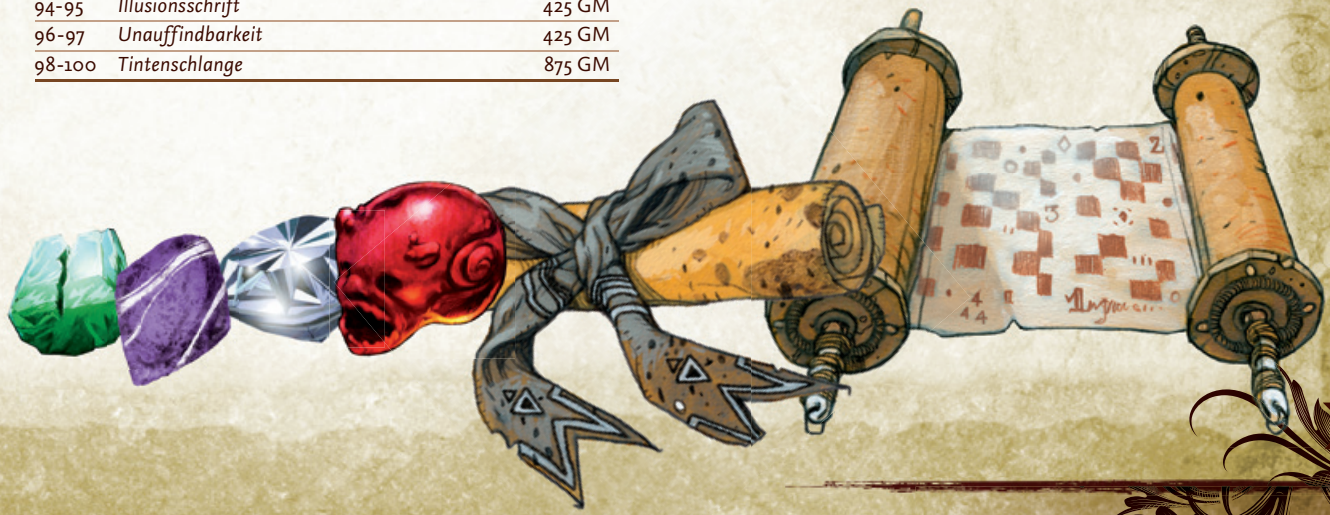


Tabelle 5-32: 5. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01	*Tierwachstum*	1.125 GM
02-05	*Böswillige Verwandlung*	1.125 GM
06-07	*Bestiengestalt III*	1.125 GM
08	*Dürre*	1.125 GM
09-10	*Verzauberung brechen*	1.125 GM
11-14	*Todeswolke*	1.125 GM
15-17	*Kältekegel*	1.125 GM
18-20	*Kontakt zu anderen Ebenen*	1.125 GM
21-22	*Fortschicken*	1.125 GM
23-25	*Person beherrschen*	1.125 GM
26-27	*Traum*	1.125 GM
28	*Elementargestalt II*	1.125 GM
29	*Verarbeitung*	1.125 GM
30-31	*Schwachsinn*	1.125 GM
32-34	*Monster festhalten*	1.125 GM
35	*Behindernde Hand*	1.125 GM
36-37	*Des Magiers Treuer Hund*	1.125 GM
38-39	*Des Magiers Privates Heiligtum*	1.125 GM
40-42	*Magisches Gefäß*	1.125 GM
43	*Höhere Erschaffung*	1.125 GM
44-45	*Alptraum*	1.125 GM
46-48	*Arkane Spiegelung*	1.125 GM
49-50	*Überlandflug*	1.125 GM
51-52	*Wände passieren*	1.125 GM
53-54	*Dauerhaftigkeit*	1.125 GM
55	*Eigenständiges Trugbild*	1.125 GM
56-58	*Schwächerer Bindender Ruf*	1.125 GM
59	*Pflanzengestalt I*	1.125 GM
60-62	*Verwandlung*	1.125 GM
63-64	*Ausspähende Augen*	1.125 GM
65	*Geheime Truhe*	1.125 GM
66	*Äußerlichkeiten*	1.125 GM
67-69	*Verständigung*	1.125 GM
70-72	*Schattenhervorrufung*	1.125 GM
73-75	*Monster herbeizaubern V*	1.125 GM
76-78	*Telekinese*	1.125 GM
79	*Telepathisches Band*	1.125 GM
80-83	*Teleportieren*	1.125 GM
84	*Schlamm in Fels verwandeln*	1.125 GM
85	*Fels in Schlamm verwandeln*	1.125 GM
86-88	*Energiewand*	1.125 GM
89-90	*Steinwand*	1.125 GM
91-92	*Wellen der Erschöpfung*	1.125 GM
93-94	*Falsche Erkenntnis*	1.375 GM
95-97	*Symbol des Schmerzes*	2.125 GM
98-100	*Symbol des Schlafs*	2.125 GM

Tabelle 5-33: 6. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Säurenebel*	1.650 GM
03-04	*Zauber analysieren*	1.650 GM
05-07	*Antimagisches Feld*	1.650 GM
08-09	*Massen-Ausdauer des Ochsen*	1.650 GM
10	*Bestiengestalt IV*	1.650 GM
11-12	*Massen-Bärenstärke*	1.650 GM
13-14	*Massen-Katzenhafte Anmut*	1.650 GM
15-17	*Kugelblitz*	1.650 GM
18-19	*Notfall*	1.650 GM
20	*Wasser kontrollieren*	1.650 GM
21-24	*Auflösung*	1.650 GM
25-28	*Mächtige Magie bannen*	1.650 GM
29-30	*Massen-Pracht des Adlers*	1.650 GM
31	*Elementargestalt III*	1.650 GM
32-33	*Böser Blick*	1.650 GM
34-36	*Fleisch zu Stein*	1.650 GM
37-38	*Kräftige Hand*	1.650 GM
39-40	*Drachengestalt I*	1.650 GM
41-42	*Massen-Schläue des Fuchses*	1.650 GM
43	*Frostsphäre*	1.650 GM
44-45	*Geas/Auftrag*	1.650 GM
46-48	*Kugel der Unverwundbarkeit*	1.650 GM
49-50	*Wächter und Hüter*	1.650 GM
51-52	*Großer Heldenmut*	1.650 GM
53-54	*Des Magiers Erinnerung*	1.650 GM
55-57	*Ablenkung*	1.650 GM
58	*Erde bewegen*	1.650 GM
59	*Massen-Weisheit der Eule*	1.650 GM
60-61	*Dauerhaftes Trugbild*	1.650 GM
62-64	*Bindender Ruf*	1.650 GM
65	*Pflanzengestalt II*	1.650 GM
66-67	*Abstoßung*	1.650 GM
68-69	*Schattenreise*	1.650 GM
70-71	*Stein zu Fleisch*	1.650 GM
72-74	*Masseneinflüsterung*	1.650 GM
75-76	*Monster herbeizaubern VI*	1.650 GM
77-78	*Umwandlung*	1.650 GM
79-81	*Schleier*	1.650 GM
82-83	*Vorbestimmtes Trugbild*	1.675 GM
84-85	*Eisenwand*	1.700 GM
86-87	*Untote erschaffen*	1.750 GM
88-89	*Sagenkunde*	1.900 GM
90-92	*Wahrer Blick*	1.900 GM
93-95	*Todeskreis*	2.150 GM
96	*Tod den Untoten*	2.150 GM
97-98	*Symbol der Furcht*	2.650 GM
99-100	*Symbol der Überredung*	6.650 GM



Tabelle 5-34: 7. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-03	*Mächtiger Arkaner Blick*	2.275 GM
04-06	*Verbannung*	2.275 GM
07-08	*Untote kontrollieren*	2.275 GM
09-10	*Wetterkontrolle*	2.275 GM
11-13	*Spätzündender Feuerball*	2.275 GM
14-15	*Elementargestalt IV*	2.275 GM
16-18	*Ätherischer Ausflug*	2.275 GM
19-22	*Finger des Todes*	2.275 GM
23-24	*Drachengestalt II*	2.275 GM
25-26	*Riesengestalt I*	2.275 GM
27-28	*Zugreifende Hand*	2.275 GM
29-31	*Massen-Person festhalten*	2.275 GM
32-33	*Wahnsinn*	2.275 GM
34-36	*Massenunsichtbarkeit*	2.275 GM
37-38	*Des Magiers Herrliches Herrenhaus*	2.275 GM
39-40	*Des Magiers Schwert*	2.275 GM
41-42	*Äthertor*	2.275 GM
43-45	*Ebenenwechsel*	2.275 GM
46-47	*Pflanzengestalt III*	2.275 GM
48-51	*Mächtige Verwandlung*	2.275 GM
52-53	*Wort der Macht: Blindheit*	2.275 GM
54-56	*Regenbogenspiel*	2.275 GM
57-58	*Schwerkraft umkehren*	2.275 GM
59-61	*Mächtige Ausspähung*	2.275 GM
62-63	*Verbergen*	2.275 GM
64-66	*Mächtige Schattenbeschwörung*	2.275 GM
67-69	*Zauber zurückwerfen*	2.275 GM
70-71	*Statue*	2.275 GM
72-74	*Monster herbeizaubern VII*	2.275 GM
75-76	*Gegenstand teleportieren*	2.275 GM
77-80	*Mächtiges Teleportieren*	2.275 GM
81-83	*Wellen der Entkräftung*	2.275 GM
84-85	*Projiziertes Ebenbild*	2.280 GM
86-87	*Vision*	2.525 GM
88-90	*Energiekäfig*	2.775 GM
91-92	*Sofortige Herbeirufung*	3.275 GM
93-94	*Begrenzter Wunsch*	3.775 GM
95-96	*Symbol der Betäubung*	7.775 GM
97-98	*Symbol der Schwächung*	7.775 GM
99-100	*Simulakrum*	8.775 GM

Tabelle 5-35: 8. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Antipathie*	3.000 GM
03-05	*Massen-Monster bezaubern*	3.000 GM
06-07	*Geballte Faust*	3.000 GM
08-09	*Klon*	3.000 GM
10-12	*Aufforderung*	3.000 GM
13-16	*Dimensionsschloss*	3.000 GM
17-19	*Aufspüren*	3.000 GM
20-21	*Drachengestalt III*	3.000 GM
22-23	*Riesengestalt II*	3.000 GM
24-26	*Verdorren*	3.000 GM
27-28	*Flammende Wolke*	3.000 GM
29-30	*Eiserner Körper*	3.000 GM
31-33	*Unwiderstehlicher Tanz*	3.000 GM
34-37	*Irrgarten*	3.000 GM
38-40	*Gedankenleere*	3.000 GM
41-42	*Moment der Eingebung*	3.000 GM
43-45	*Mächtiger Bindender Ruf*	3.000 GM
46-48	*Polarstrahl*	3.000 GM
49-52	*Beliebiges Verwandeln*	3.000 GM
53-55	*Wort der Macht: Betäubung*	3.000 GM
56-58	*Regenbogenwand*	3.000 GM
59-61	*Mächtige Ausspähende Augen*	3.000 GM
62-64	*Schillerndes Muster*	3.000 GM
65-66	*Abschirmung*	3.000 GM
67-68	*Mächtige Schattenhervorrufung*	3.000 GM
69-70	*Mächtiges Brüllen*	3.000 GM
71-73	*Monster herbeizaubern VIIII*	3.000 GM
74-75	*Sonnenfeuer*	3.000 GM
76-79	*Telekinesesphäre*	3.000 GM
80-81	*Mächtigere Untote erschaffen*	3.150 GM
82-84	*Schutz vor Zaubern*	3.500 GM
85-86	*Sympathie*	4.500 GM
87-89	*Symbol des Todes*	8.000 GM
90-91	*Symbol des Wahnsinns*	8.000 GM
92-95	*Temporäre Stasis*	8.000 GM
96-97	*Magische Bande*	13.000 GM
98-100	*Seelenfalle*	23.000 GM



Tabelle 5-36: 9. Grad Arkane Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Zerdrückende Hand*	3.825 GM
03-07	*Monster beherrschen*	3.825 GM
08-12	*Entzug von Lebensenergie*	3.825 GM
13-16	*Ätherische Gestalten*	3.825 GM
17-19	*Sechster Sinn*	3.825 GM
20-25	*Befreiung*	3.825 GM
26-30	*Tor*	3.825 GM
31-33	*Massen-Monster festhalten*	3.825 GM
34-37	*Einkerkerung*	3.825 GM
38-43	*Magische Auftrennung*	3.825 GM
44-51	*Meteoritenschwarm*	3.825 GM
52-55	*Wort der Macht: Tod*	3.825 GM
56-58	*Regenbogensphäre*	3.825 GM
59-61	*Schatten*	3.825 GM
62-65	*Gestaltwandel*	3.825 GM
66-67	*Seele binden*[1]	3.825 GM
68-72	*Monster herbeizaubern IX*	3.825 GM
73-78	*Zeitstopp*	3.825 GM
79-81	*Wehgeschrei der Todesfee*	3.825 GM
82-85	*Unheimliches Schicksal*	3.825 GM
86-87	*Zuflucht*	4.325 GM
88-90	*Astrale Projektion*	4.825 GM
91-94	*Kreis der Teleportation*[2]	4.825 GM
95-100	*Wunsch*[3]	28.825 GM

1 benötigt einen Edelstein
2 wirkt auf bis zu 20 TW, ist aber nur ZS 17
3 zusätzliche Kosten

Tabelle 5-37: Grad 0 Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-05	*Ausbluten*	12,5 GM
06-13	*Wasser erschaffen*	12,5 GM
14-23	*Magie entdecken*	12,5 GM
24-32	*Gift entdecken*	12,5 GM
33-37	*Aufblitzen*	12,5 GM
38-44	*Göttliche Führung*	12,5 GM
45-49	*Richtung wissen*	12,5 GM
50-58	*Licht*	12,5 GM
59-63	*Ausbessern*	12,5 GM
64-71	*Nahrung und Wasser reinigen*	12,5 GM
72-81	*Magie lesen*	12,5 GM
82-86	*Resistenz*	12,5 GM
87-94	*Stabilisieren*	12,5 GM
95-100	*Tugend*	12,5 GM

Tabelle 5-38: 1. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Verfluchen*	25 GM
03-05	*Segnen*	25 GM
06	*Tiere beruhigen*	25 GM
07-10	*Furcht auslösen*	25 GM
11-12	*Tier bezaubern*	25 GM
13-15	*Befehl*	25 GM
16-18	*Sprachen verstehen*	25 GM
19-23	*Leichte Wunden heilen*	25 GM
24-25	*Totenwache*	25 GM
26	*Tiere oder Pflanzen entdecken*	25 GM
27-28	*Chaotisches entdecken*	25 GM
29-30	*Böses entdecken*	25 GM
31-32	*Gutes entdecken*	25 GM
33-34	*Rechtschaffenes entdecken*	25 GM
35-36	*Schlingen und Fallen entdecken*	25 GM
37-38	*Untote entdecken*	25 GM
39-40	*Göttliche Gunst*	25 GM
41-43	*Unheil*	25 GM
44-45	*Elementen trotzen*	25 GM
46-48	*Verstricken*	25 GM
49-50	*Entropieschild*	25 GM
51-52	*Feenfeuer*	25 GM
53	*Gute Beeren*	25 GM
54	*Vor Tieren verstecken*	25 GM
55-56	*Vor Untoten verstecken*	25 GM
57-58	*Leichte Wunden verursachen*	25 GM
59-60	*Springen*	25 GM
61-62	*Lange Schritte*	25 GM
63-65	*Magische Fänge*	25 GM
66-67	*Magischer Stein*	25 GM
68-70	*Verhüllender Nebel*	25 GM
71-72	*Spurloses Gehen*	25 GM
73-75	*Flamme erzeugen*	25 GM
76-77	*Schutz vor Chaos*	25 GM
78-79	*Schutz vor Bösem*	25 GM
80-81	*Schutz vor Gutem*	25 GM
82-83	*Schutz vor Ordnung*	25 GM
84-85	*Furcht bannen*	25 GM
86-87	*Heiligtum*	25 GM
88-90	*Schild des Glaubens*	25 GM
91	*Shillelagh*	25 GM
92-93	*Mit Tieren sprechen*	25 GM
94-95	*Monster herbeizaubern I*	25 GM
96-97	*Verbündeten der Natur herbeizaubern I*	25 GM
98-99	*Wasser weihen*	50 GM
100	*Wasser entweihen*	50 GM

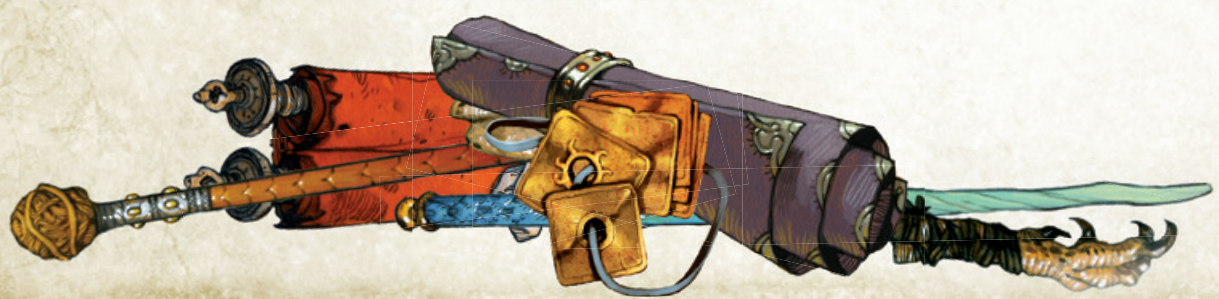


Tabelle 5-39: 2. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Beistand*	150 GM
03-05	*Waffengesinnung*	150 GM
06-08	*Tierbote*	150 GM
09	*Tiere faszinieren*	150 GM
10-13	*Rindenhaut*	150 GM
14	*Ausdauer des Ochsen*	150 GM
15	*Bärenstärke*	150 GM
16-17	*Gefühle besänftigen*	150 GM
18	*Katzenhafte Anmut*	150 GM
19-21	*Metall kühlen*	150 GM
22-26	*Mittelschwere Wunden heilen*	150 GM
27-28	*Dunkelheit*	150 GM
29-30	*Totenglocke*	150 GM
31-33	*Gift verzögern*	150 GM
34-35	*Pracht des Adlers*	150 GM
36-37	*Fesseln*	150 GM
38-40	*Fallen finden*	150 GM
41-42	*Flammenklinge*	150 GM
43-44	*Flammenkugel*	150 GM
45-46	*Nebelwolke*	150 GM
47	*Sanfte Ruhe*	150 GM
48-49	*Windstoß*	150 GM
50	*Metall erhitzen*	150 GM
51-52	*Tier festhalten*	150 GM
53-54	*Person festhalten*	150 GM
55-57	*Mittelschwere Wunden verursachen*	150 GM
58	*Reparieren*	150 GM
59-60	*Weisheit der Eule*	150 GM
61	*Tier verkleinern*	150 GM
62-63	*Lähmung aufheben*	150 GM
64-65	*Energie widerstehen*	150 GM
66-68	*Teilweise Genesung*	150 GM
69	*Zerbersten*	150 GM
70-71	*Anderen schützen*	150 GM
72-74	*Stille*	150 GM
75	*Erde und Gestein erweichen*	150 GM
76	*Geräuschexplosion*	150 GM
77	*Spinnenklettern*	150 GM
78-79	*Waffe des Glaubens*	150 GM
80	*Zustand*	150 GM
81-82	*Monster herbeizaubern II*	150 GM
83-84	*Verbündeten der Natur herbeizaubern II*	150 GM
85-86	*Schwarm herbeizaubern*	150 GM
87	*Baum*	150 GM
88	*Gesinnung verbergen*	150 GM
89	*Holz krümmen*	150 GM
90	*Holz formen*	150 GM
91-93	*Zone der Wahrheit*	150 GM
94	*Vorahnung*	175 GM
95-96	*Ort weihen*	175 GM
97-98	*Ort entweihen*	175 GM
99-100	*Feuerfalle*	175 GM

Tabelle 5-40: 3. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Fluch*	375 GM
03-04	*Blind- oder Taubheit verursachen*	375 GM
05-06	*Blitze herbeirufen*	375 GM
07-08	*Ansteckung*	375 GM
09-10	*Nahrung und Wasser erschaffen*	375 GM
11-14	*Schwere Wunden heilen*	375 GM
15-16	*Tageslicht*	375 GM
17-18	*Tiefere Dunkelheit*	375 GM
19	*Pflanzen schrumpfen*	375 GM
20-23	*Magie bannen*	375 GM
24	*Tier beherrschen*	375 GM
25	*Hilfreiche Hand*	375 GM
26-28	*Schwere Wunden verursachen*	375 GM
29-31	*Unsichtbarkeit aufheben*	375 GM
32-33	*Gegenstand aufspüren*	375 GM
34-35	*Schutzkreis gegen Chaos*	375 GM
36-37	*Schutzkreis gegen Böses*	375 GM
38-39	*Schutzkreis gegen Ordnung*	375 GM
40-41	*Mächtige Magische Fänge*	375 GM
42-44	*Magisches Schutzgewand*	375 GM
45	*Mit Stein verschmelzen*	375 GM
46-47	*Gegenstand verbergen*	375 GM
48-49	*Pflanzenwachstum*	375 GM
50-51	*Vergiften*	375 GM
52-54	*Gebet*	375 GM
55-58	*Schutz vor Energie*	375 GM
59	*Feuer löschen*	375 GM
60-62	*Blind- oder Taubheit heilen*	375 GM
63-65	*Fluch brechen*	375 GM
66-68	*Krankheit heilen*	375 GM
69-70	*Gleißendes Licht*	375 GM
71-72	*Schneesturm*	375 GM
73-74	*Schlinge*	375 GM
75-77	*Mit Toten sprechen*	375 GM
78-79	*Mit Pflanzen sprechen*	375 GM
80-81	*Dornenwuchs*	375 GM
82-83	*Stein formen*	375 GM
84-85	*Monster herbeizaubern III*	375 GM
86-87	*Verbündeten der Natur herbeizaubern III*	375 GM
88-89	*Wasser atmen*	375 GM
90-91	*Auf Wasser gehen*	375 GM
92-93	*Windwall*	375 GM
94-95	*Dauerhafte Flamme*	425 GM
96-97	*Glyphe der Abwehr*	575 GM
98-100	*Tote beleben*[1]	625 GM

1 bis zu 10 TW insgesamt

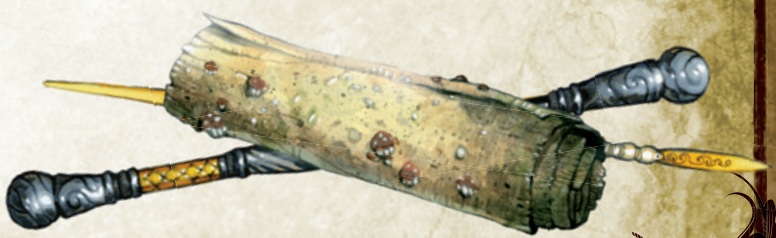


Tabelle 5-41: 4. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Luftweg*	700 GM
03-04	*Schutzhülle gegen Pflanzen*	700 GM
05-06	*Dürre*	700 GM
07-08	*Chaoshammer*	700 GM
09-10	*Pflanzen befehligen*	700 GM
11-12	*Wasser kontrollieren*	700 GM
13-16	*Kritische Wunden heilen*	700 GM
17-19	*Todesschutz*	700 GM
20-23	*Dimensionsanker*	700 GM
24-26	*Lügen erkennen*	700 GM
27-30	*Fortschicken*	700 GM
31-33	*Göttliche Macht*	700 GM
34-37	*Flammenschlag*	700 GM
38-40	*Bewegungsfreiheit*	700 GM
41-42	*Riesenhaftes Ungeziefer*	700 GM
43-45	*Heiliger Schlag*	700 GM
46-47	*Eissturm*	700 GM
48-49	*Zauberkräfte verleihen*	700 GM
50-52	*Kritische Wunden verursachen*	700 GM
53-56	*Mächtige Magische Waffe*	700 GM
57-58	*Gift neutralisieren*	700 GM
59-60	*Zorn der Ordnung*	700 GM
61-62	*Vergiften*	700 GM
63-65	*Wiedergeburt*	700 GM
66-67	*Ungeziefer zurücktreiben*	700 GM
68-69	*Rostgriff*	700 GM
70-71	*Ausspähung*	700 GM
72-73	*Verständigung*	700 GM
74-77	*Immunität gegen Zauber*	700 GM
78-79	*Steindornen*	700 GM
80-82	*Monster herbeizaubern IV*	700 GM
83-85	*Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*	700 GM
86-88	*Zungen*	700 GM
89-90	*Unheilige Plage*	700 GM
91-92	*Weissagung*	725 GM
93-96	*Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*[1]	1.225 GM
97-100	*Genesung*	1.700 GM

1 zusätzliche Kosten möglich

Tabelle 5-42: 5. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Tierwachstum*	1.125 GM
03-04	*Buße*	1.125 GM
05-07	*Böswillige Verwandlung*	1.125 GM
08-11	*Verzauberung brechen*	1.125 GM
12-15	*Lebensatem*	1.125 GM
16-17	*Gewittersturm herbeirufen*	1.125 GM
18-19	*Mächtiger Befehl*	1.125 GM
20-21	*Eins werden mit der Natur*	1.125 GM
22-23	*Windkontrolle*	1.125 GM
24-26	*Massen-Leichte Wunden heilen*	1.125 GM
27-28	*Todesschutz*	1.125 GM
29	*Chaotisches bannen*	1.125 GM
30	*Böses bannen*	1.125 GM
31	*Gutes bannen*	1.125 GM
32	*Rechtschaffenes bannen*	1.125 GM
33-35	*Zerstörende Waffe*	1.125 GM
36-37	*Massen-Leichte Wunden verursachen*	1.125 GM
38-39	*Insektenplage*	1.125 GM
40-41	*Mal der Gerechtigkeit*	1.125 GM
42-44	*Ebenenwechsel*	1.125 GM
45-47	*Gerechte Macht*	1.125 GM
48-50	*Ausspähung*	1.125 GM
51-53	*Schneller Tod*	1.125 GM
54-56	*Zauberresistenz*	1.125 GM
57-59	*Monster herbeizaubern V*	1.125 GM
60-61	*Verbündeten der Natur herbeizaubern V*	1.125 GM
62	*Schlamm zu Fels verwandeln*	1.125 GM
63	*Fels zu Schlamm verwandeln*	1.125 GM
64-65	*Hölzerner Weg*	1.125 GM
66-67	*Feuerwand*	1.125 GM
68-69	*Dornenwand*	1.125 GM
70-71	*Steinwand*	1.125 GM
72-73	*Steinhaut*	1.375 GM
74-77	*Wahrer Blick*	1.375 GM
78-80	*Heiliges Gespräch*	1.625 GM
81-82	*Weihen*[1]	2.125 GM
83-85	*Symbol des Schmerzes*	2.125 GM
86-88	*Symbol des Schlafes*	2.125 GM
89-90	*Entweihen*[1]	2.125 GM
91-92	*Erwecken*	3.125 GM
93-94	*Weihen*	6.125 GM
95-98	*Tote erwecken*	6.125 GM
99-100	*Entweihen*	6.125 GM

1 enthält keinen zusätzlichen Zauber

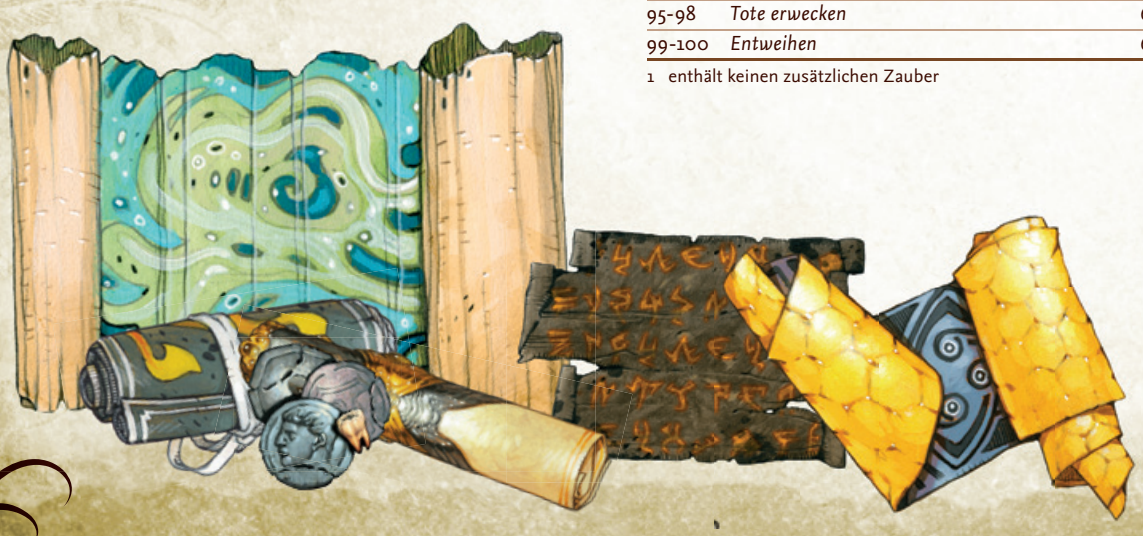


Tabelle 5-43: 6. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Gegenstand beleben*	1.650 GM
03-04	*Schutzhülle gegen Lebendes*	1.650 GM
05-06	*Verbannung*	1.650 GM
07-08	*Massen-Ausdauer des Ochsen*	1.650 GM
09-10	*Klingenbarriere*	1.650 GM
11-12	*Massen-Bärenstärke*	1.650 GM
13-14	*Massen-Katzenhafte Anmut*	1.650 GM
15-18	*Massen-Mittelschwere Wunden heilen*	1.650 GM
19-22	*Mächtige Magie bannen*	1.650 GM
23-25	*Massen-Pracht des Adlers*	1.650 GM
26-29	*Weg finden*	1.650 GM
30-31	*Feuersaat*	1.650 GM
32-33	*Geas/Auftrag*	1.650 GM
34-37	*Leid*	1.650 GM
38-42	*Heilung*	1.650 GM
43-45	*Heldenmahl*	1.650 GM
46-48	*Massen-Mittelschwere Wunden verursachen*	1.650 GM
49-51	*Eisenholz*	1.650 GM
52-54	*Wächtereiche*	1.650 GM
55-56	*Erde bewegen*	1.650 GM
57-59	*Massen-Weisheit der Eule*	1.650 GM
60-61	*Holz zurücktreiben*	1.650 GM
62-64	*Zauberstecken*	1.650 GM
65-66	*Steinwand*	1.650 GM
67-69	*Monster herbeirufen VI*	1.650 GM
70-71	*Verbündeten der Natur herbeirufen VI*	1.650 GM
72-73	*Pflanzentor*	1.650 GM
74-75	*Windwandeln*	1.650 GM
76-77	*Rückruf*	1.650 GM
78-80	*Untote erschaffen*	1.750 GM
81-83	*Mächtige Glyphe der Abwehr*	2.050 GM
84-87	*Tod des Untoten*	2.150 GM
88-90	*Symbol der Furcht*	2.650 GM
91-94	*Verbündeter aus den Ebenen*[1]	2.900 GM
95-97	*Zutritt verwehren*[2]	4.650 GM
98-100	*Symbol der Überredung*	6.650 GM

1 weitere Kosten möglich
2 ein Würfel mit 90 m Kantenlänge



Tabelle 5-44: 7. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-02	*Pflanzen beleben*	2.275 GM
03-07	*Blasphemie*	2.275 GM
08-09	*Steckenwandlung*	2.275 GM
10-12	*Wetterkontrolle*	2.275 GM
13-15	*Kriechender Tod*	2.275 GM
16-20	*Massen-Schwere Wunden heilen*	2.275 GM
21-24	*Diktum*	2.275 GM
25-29	*Ätherischer Ausflug*	2.275 GM
30-33	*Feuersturm*	2.275 GM
34-38	*Heiliges Wort*	2.275 GM
39-41	*Massen-Schwere Wunden verursachen*	2.275 GM
42-46	*Regeneration*	2.275 GM
47-50	*Abstoßung*	2.275 GM
51-54	*Mächtige Ausspähung*	2.275 GM
55-58	*Monster herbeizaubern VII*	2.275 GM
59-61	*Verbündeten der Natur herbeizaubernVII*	2.275 GM
62-65	*Sonnenstrahl*	2.275 GM
66-67	*Metall in Holz verwandeln*	2.275 GM
68-71	*Wort des Chaos*	2.275 GM
72-75	*Zerstörung*	2.775 GM
76-77	*Zuflucht*	3.775 GM
78-85	*Vollständige Genesung*	7.275 GM
86-88	*Symbol der Betäubung*	7.275 GM
89-91	*Symbol der Schwächung*	7.275 GM
92-100	*Auferstehung*	12.275 GM

Tabelle 5-45: 8. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-03	*Tierform*	3.000 GM
04-09	*Antimagisches Feld*	3.000 GM
10-14	*Schutzmantel des Chaos*	3.000 GM
15-17	*Pflanzen kontrollieren*	3.000 GM
18-22	*Massen-Kritische Wunden heilen*	3.000 GM
23-28	*Dimensionsschloss*	3.000 GM
29-30	*Aufspüren*	3.000 GM
31-34	*Erdbeben*	3.000 GM
35-37	*Finger des Todes*	3.000 GM
38-42	*Heilige Aura*	3.000 GM
43-45	*Massen-Kristische Wunden verursachen*	3.000 GM
46-48	*Metall oder Stein zurücktreiben*	3.000 GM
49-51	*Schwerkraft umkehren*	3.000 GM
52-53	*Schild der Ordnung*	3.000 GM
54-58	*Mächtige Immunität gegen Zauber*	3.000 GM
59-61	*Monster herbeizaubern VIII*	3.000 GM
62-64	*Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII*	3.000 GM
65-70	*Sonnenfeuer*	3.000 GM
71-75	*Unheilige Aura*	3.000 GM
76-78	*Wirbelwind*	3.000 GM
79-85	*Mächtigere Untote erschaffen*	3.150 GM
86-92	*Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*[1]	5.500 GM
93-96	*Symbol des Todes*	8.000 GM
97-100	*Symbol des Wahnsinns*	8.000 GM

1 zusätzliche Verhandlungskosten

Tabelle 5-46: 9. Grad Göttliche Zauber

w%	Zauber	Preis
01-03	*Antipathie*	3.825 GM
04-09	*Elementarhorde*	3.825 GM
10-14	*Entzug von Lebenskraft*	3.825 GM
15-22	*Ätherische Gestalt*	3.825 GM
23-25	*Sechster Sinn*	3.825 GM
26-35	*Tor*	3.825 GM
36-39	*Massenheilung*	3.825 GM
40-44	*Implosion*	3.825 GM
45-52	*Wunder*	3.825 GM
53-57	*Modernder Schlurfer*	3.825 GM
58-67	*Gestaltwandel*	3.825 GM
68-70	*Seele binden*	3.825 GM
71-74	*Sturm der Vergeltung*	3.825 GM
75-80	*Monster herbeizaubern IX*	3.825 GM
81-87	*Verbündeten der Natur herbeizaubern IX*	3.825 GM
88-90	*Astrale Projektion*	4.825 GM
91-93	*Sympathie*	5.325 GM
94-100	*Wahre Auferstehung*	28.825 GM

Tabelle 5-47: Zufällig generierte Zauberstäbe

schwach	durchschn.	mächtig	Spruchgrad[1]	Zauberstufe
01-05	—	—	0	1
06-60	—	—	1	1
61-100	01-60	—	2	3
—	61-100	01-60	3	5
—	—	61-100	4	7

1 siehe Tabellen 5-48 bis 5-52

Tabelle 5-48: Grad 0 Zauberstäbe

w%	Stab	Preis
01-04	*Säurespritzer*	375 GM
05-07	*Arkanes Siegel*	375 GM
08-10	*Ausbluten*	375 GM
11-14	*Wasser erschaffen*	375 GM
15-18	*Tanzende Lichter*	375 GM
19-22	*Benommenheit*	375 GM
23-26	*Magie entdecken*	375 GM
27-29	*Gift entdecken*	375 GM
30-32	*Untote schwächen*	375 GM
33-36	*Aufblitzen*	375 GM
37-40	*Geisterhaftes Geräusch*	375 GM
41-44	*Göttliche Führung*	375 GM
45-47	*Richtung wissen*	375 GM
48-51	*Licht*	375 GM
52-54	*Schlaflied*	375 GM
55-58	*Magierhand*	375 GM
59-62	*Ausbessern*	375 GM
63-65	*Botschaft*	375 GM
66-69	*Öffnen/Schließen*	375 GM
70-73	*Zaubertrick*	375 GM
74-77	*Nahrung und Wasser reinigen*	375 GM
78-81	*Kältestrahl*	375 GM
82-85	*Magie lesen*	375 GM
86-89	*Resistenz*	375 GM
90-93	*Stabilisieren*	375 GM
94-96	*Erschöpfende Berührung*	375 GM
97-100	*Tugend*	375 GM

Tabelle 5-49: 1. Grad Zauberstäbe

w%	Stab	Preis
01	*Alarm*	750 GM
02-03	*Seil beleben*	750 GM
04	*Verfluchen*	750 GM
05	*Segnen*	750 GM
06	*Waffe weihen*	750 GM
07	*Brennende Hände*	750 GM
08	*Tiere beruhigen*	750 GM
09	*Furcht auslösen*	750 GM
10	*Tier bezaubern*	750 GM
11	*Person bezaubern*	750 GM
12	*Kalte Hand*	750 GM
13	*Sprühende Farben*	750 GM
14	*Befehl*	750 GM
15	*Sprachen verstehen*	750 GM
16	*Schwächere Verwirrung*	750 GM
17-21	*Leichte Wunden heilen*	750 GM
22	*Totenwache*	750 GM
23	*Tiere oder Pflanzen entdecken*	750 GM
24	*Chaotisches entdecken*	750 GM
25	*Böses entdecken*	750 GM
26	*Gutes entdecken*	750 GM
27	*Rechtschaffenes entdecken*	750 GM
28	*Geheimtüren entdecken*	750 GM
29	*Schlingen und Fallen entdecken*	750 GM
30	*Untote entdecken*	750 GM
31	*Selbstverkleidung*	750 GM
32	*Göttliche Gunst*	750 GM
33	*Unheil*	750 GM
34-36	*Elementen trotzen*	750 GM
37-39	*Person vergrößern*	750 GM
40	*Verstricken*	750 GM
41	*Entropieschild*	750 GM
42	*Austilgen*	750 GM
43	*Rascher Rückzug*	750 GM
44	*Feenfeuer*	750 GM
45	*Federfall*	750 GM
46	*Schwebende Scheibe*	750 GM
47	*Gute Beeren*	750 GM
48	*Schmieren*	750 GM
49	*Vor Tieren verstecken*	750 GM
50	*Vor Untoten verstecken*	750 GM
51	*Fürchterlicher Lachanfall*	750 GM
52	*Pforte zuhalten*	750 GM
53	*Hypnose*	750 GM
54	*Identifizieren*	750 GM
55	*Leichte Wunden verursachen*	750 GM
56	*Springen*	750 GM
57	*Lange Schritte*	750 GM
58	*Magierrüstung*	750 GM
59	*Magische Aura*	750 GM
60	*Magische Fänge*	750 GM

61-63	*Magisches Geschoss*	750 GM
64-66	*Magischer Stein*	750 GM
67	*Magische Waffe*	750 GM
68	*Reittier*	750 GM
69	*Gegenstand verbergen*	750 GM
70	*Verhüllender Nebel*	750 GM
71	*Spurloses Gehen*	750 GM
72-74	*Flamme erzeugen*	750 GM
75	*Schutz vor Chaos*	750 GM
76	*Schutz vor Bösem*	750 GM
77	*Schutz vor Gutem*	750 GM
78	*Schutz vor Ordnung*	750 GM
79	*Schwächestrahl*	750 GM
80	*Person verkleinern*	750 GM
81	*Furcht bannen*	750 GM
82	*Heiligtum*	750 GM
83	*Schild*	750 GM
84	*Schild des Glaubens*	750 GM
85	*Shillelagh*	750 GM
86-88	*Schockgriff*	750 GM
89	*Stilles Trugbild*	750 GM
90	*Schlaf*	750 GM
91	*Mit Tieren sprechen*	750 GM
92	*Monster herbeizaubern I*	750 GM
93	*Verbündeten der Natur herbeizaubern I*	750 GM
94	*Zielsicherer Schlag*	750 GM
95	*Gesinnung verbergen*	750 GM
96	*Unauffälliger Diener*	750 GM
97	*Bauchreden*	750 GM
98	*Magischer Mund*	1.250 GM
99	*Wasser weihen*	2.000 GM
100	*Wasser entweihen*	2.000 GM

Tabelle 5-50: 2. Grad Zauberstäbe

w%	Stab	Preis
01	*Säurepfeil*	4.500 GM
02	*Beistand*	4.500 GM
03	*Waffengesinnung*	4.500 GM
04	*Gestalt verändern*	4.500 GM
05	*Tierbote*	4.500 GM
06	*Tiere faszinieren*	4.500 GM
07	*Rindenhaut*	4.500 GM
08-09	*Ausdauer des Ochsen*	4.500 GM
10	*Blind- oder Taubheit verursachen*	4.500 GM
11	*Verschwimmen*	4.500 GM
12-13	*Bärenstärke*	4.500 GM
14	*Gefühle besänftigen*	4.500 GM
15-16	*Katzenhafte Anmut*	4.500 GM
17	*Metall kühlen*	4.500 GM
18	*Untote befehligen*	4.500 GM
19-24	*Mittelschwere Wunden heilen*	4.500 GM
25	*Dunkelheit*	4.500 GM
26	*Dunkelsicht*	4.500 GM
27	*Monsterbenommenheit*	4.500 GM
28	*Totenglocke*	4.500 GM
29	*Gift verzögern*	4.500 GM
30	*Gedanken wahrnehmen*	4.500 GM
31-32	Pracht des Adlers	4.500 GM
33	*Fesseln*	4.500 GM
34	*Falsches Leben*	4.500 GM
35-36	*Fallen finden*	4.500 GM
37	*Flammenklinge*	4.500 GM
38	*Flammenkugel*	4.500 GM
39	*Nebelwolke*	4.500 GM
40	*Schläue des Fuchses*	4.500 GM
41	*Sanfte Ruhe*	4.500 GM
42	*Ghulhand*	4.500 GM
43	*Glitzerstaub*	4.500 GM
44	*Windstoß*	4.500 GM
45-46	*Metall erhitzen*	4.500 GM
47	*Tier festhalten*	4.500 GM
48	*Person festhalten*	4.500 GM
49	*Hypnotisches Muster*	4.500 GM
50	*Mittelschwere Wunden verursachen*	4.500 GM
51-52	*Unsichtbarkeit*	4.500 GM
53	*Klopfen*	4.500 GM
54-55	*Schweben*	4.500 GM
56	*Gegenstand aufspüren*	4.500 GM
57	*Reparieren*	4.500 GM
58	*Einfaches Trugbild*	4.500 GM
59	*Spiegelbilder*	4.500 GM
60	*Irreführung*	4.500 GM
61-62	*Weisheit der Eule*	4.500 GM
63	*Schutz vor Pfeilen*	4.500 GM
64	*Feuerwerk*	4.500 GM
65	*Tier verkleinern*	4.500 GM
66	*Lähmung aufheben*	4.500 GM
67	*Energien widerstehen*	4.500 GM
68	*Teilweise Genesung*	4.500 GM
69	*Seiltrick*	4.500 GM
70	*Erschrecken*	4.500 GM
71	*Sengender Strahl*	4.500 GM
72	*Unsichtbares sehen*	4.500 GM
73-74	*Zerbersten*	4.500 GM
75	*Anderen schützen*	4.500 GM
76	*Stille*	4.500 GM
77	*Erde und Gestein erweichen*	4.500 GM
78	*Geräuschexplosion*	4.500 GM
79	*Geisterhand*	4.500 GM
80	*Spinnenklettern*	4.500 GM
81	*Waffe des Glaubens*	4.500 GM
82	*Zustand*	4.500 GM
83	*Monster herbeizaubern II*	4.500 GM
84	*Verbündeten der Natur herbeizaubern II*	4.500 GM
85	*Schwarm herbeizaubern*	4.500 GM
86	*Zungen*	4.500 GM
87	*Hauch des Stumpfsinns*	4.500 GM
88	*Baum*	4.500 GM
89	*Holz krümmen*	4.500 GM
90	*Spinnennetz*	4.500 GM
91	*Windgeflüster*	4.500 GM
92	*Holz formen*	4.500 GM
93	*Zone der Wahrheit*	4.500 GM
94	*Arkanes Schloss*	5.750 GM
95	*Vorahnung*	5.750 GM
96	*Ort weihen*	5.750 GM
97	*Ort entweihen*	5.750 GM
98	*Feuerfalle*	5.750 GM
99	*Dauerhafte Flamme*	7.000 GM
100	*Phantomfalle*	7.000 GM

Tabelle 5-51: 3. Grad Zauberstäbe

w%	Stab	Preis
01	*Arkaner Blick*	11.250 GM
02	*Bestiengestalt I*	11.250 GM
03	*Fluch*	11.250 GM
04	*Flimmern*	11.250 GM
05-06	*Blitze herbeirufen*	11.250 GM
07	*Hellhören/Hellsehen*	11.250 GM
08	*Ansteckung*	11.250 GM
09	*Nahrung und Wasser erschaffen*	11.250 GM
10-15	*Schwere Wunden heilen*	11.250 GM
16-17	*Tageslicht*	11.250 GM
18	*Tiefschlaf*	11.250 GM
19	*Tiefere Dunkelheit*	11.250 GM
20	*Pflanzen schrumpfen*	11.250 GM
21	*Magie bannen*	11.250 GM
22	*Standort vortäuschen*	11.250 GM
23	*Tier beherrschen*	11.250 GM
24	*Explosive Runen*	11.250 GM
25-26	*Feuerball*	11.250 GM
27-28	*Flammenpfeil*	11.250 GM
29-30	*Fliegen*	11.250 GM
31	*Gasförmige Gestalt*	11.250 GM
32	*Untote festhalten*	11.250 GM
33	*Hast*	11.250 GM
34	*Hilfreiche Hand*	11.250 GM
35	*Heldenmut*	11.250 GM
36	*Schwere Wunden verursachen*	11.250 GM
37	*Unsichtbarkeit aufheben*	11.250 GM
38	*Sphäre der Unsichtbarkeit*	11.250 GM
39	*Schärfen*	11.250 GM
40-41	*Blitz*	11.250 GM
42-43	*Schutzkreis gegen Chaos*	11.250 GM
44-45	*Schutzkreis gegen Böses*	11.250 GM
46-47	*Schutzkreis gegen Gutes*	11.250 GM
48-49	*Schutzkreis gegen Ordnung*	11.250 GM
50	*Mächtige Magische Fänge*	11.250 GM
51	*Magisches Schutzgewand*	11.250 GM
52	*Mächtige Magische Waffe*	11.250 GM
53	*Mächtiges Trugbild*	11.250 GM
54	*Mit Stein verschmelzen*	11.250 GM
55	*Gift neutralisieren*	11.250 GM
56	*Geisterross*	11.250 GM
57	*Pflanzenwachstum*	11.250 GM
58	*Vergiften*	11.250 GM
59	*Gebet*	11.250 GM
60	*Schutz vor Energie*	11.250 GM
61	*Feuer löschen*	11.250 GM
62	*Wut*	11.250 GM
63	*Entkräftender Strahl*	11.250 GM
64-66	*Blind- oder Taubheit heilen*	11.250 GM
67-69	*Fluch brechen*	11.250 GM
70-72	*Krankheit kurieren*	11.250 GM
73	*Gleißendes Licht*	11.250 GM
74	*Verborgene Seite*	11.250 GM
75	*Gegenstand schrumpfen*	11.250 GM
76	*Schneesturm*	11.250 GM
77	*Verlangsamen*	11.250 GM
78	*Schlinge*	11.250 GM
79	*Mit Toten sprechen*	11.250 GM
80	*Mit Pflanzen sprechen*	11.250 GM
81	*Dornenwuchs*	11.250 GM
82	*Stinkende Wolke*	11.250 GM
83	*Stein formen*	11.250 GM
84	*Einflüsterung*	11.250 GM
85	*Monster herbeizaubern III*	11.250 GM
86	*Verbündeten der Natur herbeizaubern III*	11.250 GM
87	*Winzige Hütte*	11.250 GM
88	*Vampirgriff*	11.250 GM
89	*Wasser atmen*	11.250 GM
90	*Auf Wasser gehen*	11.250 GM
91	*Windwall*	11.250 GM
92	*Illusionsschrift*	13.750 GM
93	*Unauffindbarkeit*	13.750 GM
94	*Redegewandtheit*	13.750 GM
95	*Feste Hoffnung*	15.750 GM
96	*Reittier heilen*	15.750 GM
97	*Geräusch formen*	15.750 GM
98	*Glyphe der Abwehr*	21.250 GM
99	*Tote beleben*[1]	23.750 GM
100	*Tintenschlange*	36.250 GM

1 der Nutzer kann diesen Zauber nur maximal auf der Zauberstufe des Erschaffers des Stabes wirken



Tabelle 5-52: 4. Grad Zauberstäbe

w%	Stab	Preis
01	*Luftweg*	21.000 GM
02	*Schutzhülle gegen Pflanzen*	21.000 GM
03	*Arkanes Auge*	21.000 GM
04	*Bestiengestalt II*	21.000 GM
05	*Schwarze Tentakel*	21.000 GM
06-07	*Dürre*	21.000 GM
08	*Chaoshammer*	21.000 GM
09	*Monster bezaubern*	21.000 GM
10	*Pflanzen befehligen*	21.000 GM
11	*Verwirrung*	21.000 GM
12	*Wetterkontrolle*	21.000 GM
13	*Tiefe Verzweiflung*	21.000 GM
14-18	*Kritische Wunden heilen*	21.000 GM
19	*Todesschutz*	21.000 GM
20-21	*Ausspähung entdecken*	21.000 GM
22-23	*Dimensionstür*	21.000 GM
24-25	*Dimensionsanker*	21.000 GM
26	*Lügen entdecken*	21.000 GM
27	*Fortschicken*	21.000 GM
28	*Göttliche Macht*	21.000 GM
29	*Elementargestalt I*	21.000 GM
30	*Entkräftung*	21.000 GM
31-32	*Massen-Person vergrößern*	21.000 GM
33	*Furcht*	21.000 GM
34-35	*Flammenschild*	21.000 GM
36-37	*Flammenschlag*	21.000 GM
38	*Bewegungsfreiheit*	21.000 GM
39	*Schwächerer Geas*	21.000 GM
40	*Riesenhaftes Ungeziefer*	21.000 GM
41	*Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*	21.000 GM
42	*Scheingelände*	21.000 GM
43	*Heiliger Schlag*	21.000 GM
44	*Eissturm*	21.000 GM
45-46	*Illusionswand*	21.000 GM
47	*Zauberkräfte verleihen*	21.000 GM
48	*Kritische Wunden verursachen*	21.000 GM
49-50	*Mächtige Unsichtbarkeit*	21.000 GM
51	*Kreatur aufspüren*	21.000 GM
52	*Niedere Erschaffung*	21.000 GM
53	*Gedächniserweiterung*	21.000 GM
54	*Zorn der Ordnung*	21.000 GM
55	*Tödliches Phantom*	21.000 GM
56	*Regenbogenmuster*	21.000 GM
57	*Massen-Person verkleinern*	21.000 GM
58	*Wiedergeburt*	21.000 GM
59	*Ungeziefer zurücktreiben*	21.000 GM
60	*Unverwüstliche Sphäre*	21.000 GM
61	*Rostgriff*	21.000 GM
62	*Ausspähung*	21.000 GM
63	*Sicherer Unterschlupf*	21.000 GM
64	*Verständigung*	21.000 GM
65	*Schattenbeschwörung*	21.000 GM
66	*Brüllen*	21.000 GM
67	*Fester Nebel*	21.000 GM
68-69	*Immunität gegen Zauber*	21.000 GM
70	*Steindornen*	21.000 GM
71	*Monster herbeizaubern IV*	21.000 GM
72	*Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*	21.000 GM
73	*Unheilige Plage*	21.000 GM
74	*Feuerwand*	21.000 GM
75	*Eiswand*	21.000 GM
76	*Weissagung*	22.250 GM
77-79	*Genesung*	26.000 GM
80	*Tierwachstum*	30.000 GM
81-82	*Verzauberung brechen*	30.000 GM
83	*Einswerden mit der Natur*	30.000 GM
84-85	*Chaotisches bannen*	30.000 GM
86-87	*Böses bannen*	30.000 GM
88	*Person beherrschen*	30.000 GM
89-90	*Person festhalten*	30.000 GM
91	*Heiliges Schwert*	30.000 GM
92	*Mark der Gerechtigkeit*	30.000 GM
93	*Erinnerung verändern*	30.000 GM
94	*Hölzerner Weg*	30.000 GM
95	*Zone der Stille*	30.000 GM
96	*Sagenkunde*	33.500 GM
97-98	*Steinhaut*	33.500 GM
99	*Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*[1]	46.000 GM
100	*Genesung*[1]	71.000 GM

1 zusätzliche Kosten





6 Weltenbau



„Sing mit uns, oh, Bastardprinz!“
Die Stimme des Keketar war hoch und klang euphorisch. Mehrere seiner Worte nahmen in der Luft Form an, eines wurde zu einem Tausendfüßler, der zuckend davon schwebte.

„Tanz mit uns und wir werden dich neu erschaffen/ zu einem wunderschönen Wesen machen. Wir singen die Sterne vom Himmel/ aus dem Meer.”

„Danke, aber ich passe“, knurrte Seltyiel.

Die kleine Insel unter ihm zerbröckelte bereits, unter dem Einfluss des Keketar würde sie keine weitere Minute mehr Bestand haben.

Ach, zur Hölle, er würde ohnehin nur eine einzige Chance haben…

Seltyiel griff auf den letzten Rest Magie zurück, der ihm noch zur Verfügung stand, und sprang rückwärts ins offene Nichts …

Erschaffe deine Welt

Auch wenn das Spiel in einer veröffentlichten Kampagne oder einem bevorzugten fiktionalen Universum viel Spaß machen kann, ziehen es viele SL vor, eine eigene Hintergrundwelt aus dem Nichts zu erschaffen, in der jede Idee, jeder NSC und jede Örtlichkeit Ausdruck ihrer Kreativität ist. Das daraus erwachsende Gefühl, Herr deiner eigenen Welt zu sein, kann dir auch außerhalb des Spieles viele Stunden lang Spaß bereiten.

Dennoch hat die Erschaffung eines Hintergrundes aus dem Nichts auch etwas Einschüchterndes. In diesem Kapitel findest du Werkzeuge, die dir das Raten abnehmen und die monumentalen Überlegungen des Weltenbaus in kleine Brocken zu unterteilen helfen, mit denen du besser arbeiten kannst. Dieser Abschnitt – und eigentlich das ganze Buch – geht davon aus, dass du eine phantastische Hintergrundwelt für das Pathfinder Rollenspiel erschaffen willst, aber die meisten Grundlagen und Prinzipien lassen sich auch auf andere Genres und Systeme anwenden. Behalte im Auge, dass nicht alle Fragen sofort beantwortet werden müssen. Wenn du verschiedene Dinge erst im Spiel selbst entwickelst, hältst du das Spiel frisch und spaßig für deine Spieler und dich.

Definiere deinen Hintergrund

Wenn du mit der Arbeit an deinem Kampagnenhintergrund beginnst, ist es hilfreich, mit einer zusammenhängenden Beschreibung deiner Idee zu beginnen – so etwas wie eine Zusammenfassung des Auftrages. Versuche dich dabei auf die grundlegenden Dinge zu beschränken. Wenn der Hintergrund auf anderen Ideen basiert oder eine Variation ist, solltest du keine Angst haben, dies auch zu erwähnen. Jeder Künstler zieht Inspirationen aus existierenden Werken und hier geht es auch nur um den Ausgangspunkt – wenn du fertig bist, wird deine Hintergrundwelt sich völlig von dem Vorbild unterscheiden. Wenn du versuchst, einen Hintergrund zu entwickeln, der sich von allem unterscheidet, was deine Spieler jemals gesehen haben, könnte sie dies verwirren und es ihnen unmöglich machen, sich damit anzufreunden – wenn sie sich durch eine 60-seitige Zusammenfassung arbeiten müssen, nur um ihre Charaktere zu erschaffen, könnten sie den starken Wunsch verspüren, etwas anderes spielen zu wollen. Indem du Bezug auf die reale Welt oder einen fiktiven Hintergrund nimmst, den die Spieler kennen, lieferst du ihnen einen guten Einstiegspunkt, und wenn sie sich ein Bild deiner Welt machen können, fällt es ihnen auch leichter, einen eigenen Bezug aufzubauen. Du solltest in erster Linie auf besondere fundamentale Regeln hinweisen – z.B. falls es keine intelligenten Nichthumanoide oder Besonderheiten bei der Magie gibt. Dein ganzes Konzept kann etwas einfaches sein wie „Europa mit einer alternativen Entwicklung, in der die Wikinger ein größeres Reich aufgebaut haben als die Römer“.

Wenn du an der Definition deines Hintergrunds arbeitest, vergiss nicht, dass nicht die ganze Welt oder gar das ganze Universum da hinein muss. Konzentriere deine Augenmerk auf die Orte, an denen der Großteil deiner Kampagne spielt. Später kannst du dies erweitern, dies wird auch als die „Fadenkreuz“-Methode bezeichnet – außerdem wirken weiße Flecken auf der Landkarte geheimnisvoll und Laden zum Erforschen ein.

Dein grundliegendes Konzept muss vermitteln, was deine Welt so besonders macht und von anderen Hintergründen unterscheidet. Welcher Aspekt wirkt sich am Stärksten auf die Definition deines Hintergrunds aus? Mit welchem kurzen Satz könntest du deine Spieler ködern? Welche Bestandteile sind für dich am Interessantesten?

Es ist auch hilfreich niederzuschreiben, welche Art von Spiel du leiten willst – Actionreiches mit viel Schwert und Magie? Umfangreiche politische Intrigen? Wilde Magie in der Wildnis? Ein guter Hintergrund sollte mehrere Arten von Spiel umfassen und unterstützen können, aber das Niederschreiben deiner eigenen Vorlieben und der Richtung, in die du das Spiel steuern willst, kann dir eine Hilfestellung bei wichtigen Entscheidungen bei der Entwicklung deines Hintergrundes geben.

Handwerkszeug

Jeder SL hat seine eigenen Methoden zur Erschaffung einer Welt. Für manche beginnt und endet der Vorgang auf dem Papier – dann ist es nützlich, Millimeterpapier zur Hand zu haben, um Größenverhältnisse einschätzen und Karten erstellen zu können, auf denen man mit Miniaturen spielen kann, oder ein kleines Notizbuch dabeizuhaben, um sich jederzeit Ideen aufschreiben zu können. Aber nicht einmal dies ist zwingend notwendig, da ein Teil der Schönheit des Rollenspieles darin liegt, von materiellen Komponenten befreit zu sein.

Bei einigen SL ist die Technologie eine große Hilfe beim Weltenbau. Programme zum Gewölbeentwurf und Kartenzeichnen, Zufallsgeneratoren für Namen und anderes sind im Internet zum Kauf oder kostenlos zu finden. Tabellen und Wikis können unersetzbar sein, wenn man den Überblick über wichtige Namen, Daten und andere Einzelheiten behalten will. Noch wichtiger: Das Internet liefert einen bequemen Zugang zu einem Schatz an Informationen und Inspirationen, wie Online-Enzyklopädien, Atlanten und mehr. Es gibt kaum ein phantastisches Konzept, an das noch niemand gedacht hat, oder das noch in keiner Kultur ausprobiert wurde. Echte Karten als Ausgangspunkt verwenden zu können, hat etwas von einem Geschenk Gottes, wenn man unerfahren im Kartenzeichnen ist oder kaum Zeit hat. Wenn du keinen Zugang zu einem Computer, bzw. dem Internet hast, kann die örtliche Bibliothek die meisten dieser Aufgaben ebenfalls erfüllen.

Die folgenden Seiten decken eine Reihe von Fragen ab, die du bedenken solltest, wenn du einen Hintergrund entwickelst, aber zuweilen ist es am besten, wenn du mit einem einzelnen Punkt beginnst, z.B. mit der Stadt, in welcher die Spielercharaktere ihre Kampagne beginnen.

Städtebau

Selbst wenn du deine Kampagne erst einmal allgemein halten und Einzelheiten später einfügen willst, brauchst du einen Startpunkt, an dem und mit dem die SC interagieren können. Ein guter Punkt ist eine wichtige Stadt oder der Ort, welcher dem Schwerpunkt deiner Kampagne am nächsten liegt. Wie viel Zeit du darauf verwendest, hängt auch davon ab, wie lange deine

Spieler sich dort voraussichtlich aufhalten werden. Für SC wie SL ist es vorteilhaft, eine Operationsbasis zu haben, wo sie Heilung erhalten, ihre Ausrüstung aufstocken und Beute verkaufen können. Ebenso kannst du hier die Mentoren und Schirmherren der SC ansiedeln und andere einprägsame Einzelheiten unterbringen wie Lieblingsrestaurants und –tavernen, so dass der Ort sich wie ein Zuhause anfühlt. Solche Details erhöhen auch den Einsatz, solltest du später einmal den Fortbestand der Stadt in Frage stellen, da es immer hilfreich ist, wenn die Spieler aufgrund persönlicher Bindungen gute Gründe habe, zu ihrer Verteidigung zu eilen. Beachte auch, dass Spieler wankelmütig sind und zu den seltsamsten NSC Beziehungen aufbauen, dafür aber wichtige NSC vollkommen ignorieren können, die du eigentlich als Aufhänger für Abenteuer aufbauen wolltest. Sei nicht besorgt, sondern spiel mit, wenn sie den Halbling-Taschendieb deinem Paladin vorziehen, dann hat der Halbling halt eine Variation der Abenteueransätze des Paladins auf Lager. Tatsächlich solltest du immer abwarten, wohin die Aufmerksamkeit der SC sich schwerpunktmäßig verlagert, ehe du einen NSC komplett fertig erstellst.

Der Aufbau einer Stadt erfolgt nach ähnlichen Mustern wie die Entwicklung einer Nation – beginne mit der natürlichen Geographie, den Grenzen und den wichtigsten, häufig miteinander in Bezug stehenden Elementen (siehe auch Seite 146 – 147 für weitere Informationen zum Einfluss der Geographie auf die Entwicklung einer Stadt oder Nation). Dann bestimme die Regierungsform, die Kultur, Wirtschaft, usw. Versuche dabei, sowohl an der Spitze, als auch vom Boden zu beginnen, so dass sich die Mitte von selbst ergibt. Beispielsweise solltest du wissen, wer in deiner Stadt das Sagen hat, wenn deine Spieler aber erst später mit ihnen interagieren, solltest du dich erst einmal auf die gewöhnlichen Leute und die Straßen konzentrieren, wo sie leben und arbeiten.

Wenn du erst am Beginn deiner Kampagne stehst, könnte diese Sadt der beste Ort sein, um die Hintergrundthematik der Spielwelt einzuführen. Überlege dir, wie du die Spieler zu einem Teil der Welt machen kannst und wie sich die verschiedenen Hintergrundthemen auf die erste Sitzung auswirken können. Welche Andeutungen für die Zukunft ergeben sich aus der frühzeitigen Interaktion und sind sie dienlich, die SC auf Kurs für ihre künftigen Abenteuer zu bringen?

Sobald du ein grobes Bild deiner Stadt entwickelt hast, solltest du damit beginnen, Einzelheiten hinzuzufügen. Keine Sorge! In einer Stadt gibt es viele Plätze und Orte zu füllen, aber du musst nicht jeden einzelnen Punkt kennen. Erschaffe einige interessante und bunte Örtlichkeiten, Charaktere und verbundene Handlungsfäden, aber platziere sie noch nicht. Du benötigst keine Details, mit denen die SC nicht, oder vielleicht nie, interagieren werden. Wenn deine Charaktere vom Marktplatz nach Osten gehen, um ein Gasthaus zu suchen, dann gib ihnen eine kleine Auswahl. Wenn sie nach Westen gehen, gib ihnen dieselben Wahlmöglichkeiten, aber mach die Hafenschenke zum besten Gasthof auf dem Hügel. Wenn sie einen bestimmten NSC treffen sollen, kann dieser ihnen ebenso gut auf dem Markt wie im Hafen über den Weg laufen. Auch wenn sich dies für einige SL wie „Betrügen“ anfühlt, hat Rollenspiel ein solipsistisches Element – Orte und Personen, mit denen die SC es nicht zu tun bekommen, existieren effektiv nicht. Verändere Namen und improvisiere, wo es nötig wird, auf diese Weise kannst du ganze Städte mit einer Handvoll Geschäfte und Charakteren bevölkern und sicherstellen, dass deine Lieblingskreationen (egal ob NSC oder Abenteueransatz) die Zeit im Rampenlicht erhalten, die sie verdienen.

Mehr Informationen zum Erschaffen von Städten findest du auf den Seiten 156 – 157 und 198.



Die Einzelheiten deiner Welt

Spieleentwickler arbeiten monatelange an Quellenbüchern für ihre Spielwelt, Romanautoren zerbrechen sich jahrelang die Köpfe, wie ihre Welten funktionieren sollen, und einem Drehbuchautor stehen Bühnenbildner und künstlerische Leiter zur Seite, um die Kulisse eines Filmes dem Publikum zu präsentieren. Du wirst meistens nicht so viel Zeit haben, um den Hintergrund für die Abenteuer deiner SC zu entwickeln, ebenso wie du auf keinen großen Stab an Helfern zurückgreifen kannst. Zum Glück brauchst du das auch nicht. Wenn du folgende Punkte beachtest, solltest du binnen ein bis zwei Stunden alle Antworten zusammen haben, um loslegen zu können. Die folgenden 30 Fragen decken die wichtigsten Punkte in der Entwicklung des Hintergrundes ab, so dass du dir eine Checkliste zum Weltenbau erstellen kannst.

Die heldenhaften Einzelheiten

Das Wichtigste zuerst: Was ist die Aufgabe der Helden in deiner neuen Welt? Das erste, was Spieler zu Beginn einer neuen Kampagne tun, ist das Erstellen neuer Charaktere, weshalb du dir überlegen solltest, was die Helden deiner Welt wissen sollten. Wirf einen Blick in die Charaktererschaffungsregeln deines *Pathfinder Grundregelwerkes* und schau, was dir in die Augen fällt. Was bekämpfen Kämpfer? Zu wem beten die Kleriker? Wo schleichen die Schurken herum? Es mag seltsam sein, sich über Derartiges Gedanken zu machen, aber bedenke, dass deine Spieler sich ebenfalls zuerst darüber Gedanken machen, was für Charaktere sie spielen wollen, ehe sie fragen, wie die Münzen im Imperium von Fulbar aussehen – oder ob es überhaupt ein Imperium von Fulbar gibt.

Die Fragen hören auch nicht bei der Charaktererschaffung auf. Welche Arten von Abenteuern werden die neuen Helden erleben? Wem werden sie über den Weg laufen? Was können sie mit der Beute machen? Selbst bei einem bestehenden Kampagnenhintergrund kann es helfen, sich über die mittleren und höheren Stufen Gedanken zu machen, um Probleme auszubügeln, ehe die Helden sich darin verfangen können. Hier die zehn Fragen, die jeder Held sich wahrscheinlich stellt:

Was ist meine Ausgangsbasis?

Ein kleines Dorf mit Bauernhöfen und benachbarter Wildnis bildet das Rückgrat für völlig andere Charakterkonzepte als eine Großstadt. Selbst wenn die SC Außenseiter oder Neuankömmlinge sind, müssen sie immer noch wissen, wo ihr Ausgangspunkt, ihre Operationsbasis, ist, und wenn es nur um die Größe, das Aussehen oder die Lage geht. Liegt die Ausgangsbasis hoch in den Bergen? An einer Handelsstraße? Tausend Meter unter dem Meeresspiegel? Wähle einen guten Platz und halte einen oder zwei beschreibende Sätze für die Spieler bereit. Einzelheiten können später folgen.

Sehe ich anders aus als der Rest?

Abenteurer sind oft Helden, die in unbedeutenden Dörfern mit gewöhnlichen Hintergründen aufgewachsen sind. Ebenso oft gehören sie aber auch fremdartigen oder geheimnisvollen Völkern an oder sind Ausgestoßene aus fernen Ländern. Du solltest überlegen, welche Rassen und Hintergründe deine Spieler zu Spielbeginn wählen könnten und wie sich dies auf das Zusammenspiel mit den NSC an der Ausgangsbasis auswirken kann. Wenn du die Wahl unüblicher oder unpassender Rassen gestattest, musst du sie verstehen und wissen, wie sie in deiner Gesellschaft funktionieren, also u.a. wie die allgemeine Reaktion ausfällt.

Wovon lebe ich?

Bei dieser Frage geht es nicht um die erlaubten Charakterklassen – auch bezüglich dieser Frage solltest du im Vorfeld eine Entscheidung treffen –, sondern darum, wie die Helden ihr Essen und ein Dach über dem Kopf finanzieren (manchmal auch noch Bier und Gesellschaft). Werden in deiner Welt die Helden für ihre Taten bezahlt? Sind sie Söldner, die für Gold Gewölbe erforschen, oder ist das nur ein Nebenjob für eine Gruppe Stadtwachen und Gelehrte? Die Antwort kann von SC zu SC unterschiedlich sein, aber sobald du festgelegt hast, womit die Helden normalerweise ihr Brot verdienen, hast du die Rolle von Helden in deiner Welt besser herausgearbeitet.

Was habe ich bisher gemacht?

Viele großartige Kampagnen gehen davon aus, dass die Helden als Abenteurer der 1. Stufe beginnen, doch dies ist nicht die einzige verfügbare Option. Überlege dir, ob du eine Welt für niedrigstufige Helden oder hochstufige Veteranen baust, da deine Wahl die Präsenz weiser Mentoren, junger Gehilfen, reicher Schirmherren und skrupelloser Bösewichter beeinflusst.

Leben wir im Krieg oder im Frieden?

Das ist die Grundstufe an Informationen hinsichtlich der Politik, welche die Helden benötigen. Gibt es einen grässlichen Nachbarn, der eine Invasion vorbereitet oder erfreut sich deine Welt an einer Friedensepoche? Du musst ihnen nicht mitteilen, wer der Herzog ist oder dass sein Halbbruder der Anführer der Nachbarnation ist. Deine Antwort kann so einfach sein wie „Vor Hunderten von Jahren gab es einen Krieg, aber in letzter Zeit ist es recht ruhig geworden.“ oder „Das Land leidet unter den ständigen Angriffen plündernder Barbarenhorden.“ Die Spieler können die klassische Wahl treffen, gefährliche Ausländer zu spielen oder während einer Friedenszeit sich auch für unschuldige Ahnungslose entscheiden, die keine Ahnung von den Bedrohungen haben, die am Horizont aufziehen.

Was mache ich eigentlich hier mit den anderen Typen?

Kennen die SC sich von früher, etwa weil sie gemeinsam in der Stadtwache gedient haben? Sind sie alte Schulfreunde? Oder sind sie vielleicht alle miteinander verwandt – Brüder, Schwestern, Cousins… – Vielleicht sind sie auch alle füreinander Fremde, die sich klassisch zu Beginn der ersten Spielsitzung in einer Kneipe treffen und durch die Umstände als Gruppe zusammengeführt werden. Als Einzelheit des Weltenbaus verlangen die Verbindungen nach Organisationen, Gilden, geheimnisvollen Schirmherren oder bedeutenden Familien und können auch die Charakterwahlen der Spieler beeinflussen. So schwer es sicher auch zu erklären ist, warum ein zwergischer SC von einer Elfenfamilie adoptiert wurde, liefert selbst diese Wahl viele Ideen in Bezug auf die Spielwelt.

Wie wird das Leben durch Magie beeinflusst?

In den meisten phantastischen Welten ist arkane Magie üblich. Spieler, die Magier oder Hexenmeister spielen wollen, müssen wissen, welche Auswirkungen so eine Wahl auf ihre Charaktere hat, auch wenn sie die Quelle oder den Ursprung der Magie selbst nicht kennen. Das gilt auch für die anderen Helden, die wissen sollten, wie die Gesellschaft über das Werfen mit *Feuerbällen* oder das Beschwören von Dämonen denkt. Du solltest ihnen auch mitteilen, wie es um den Zugang zu heilender Magie steht, oder ob die Welt eher realistisch und gefährlich gestaltet ist.

Wie wird das Leben durch Religion beeinflusst?

Du musst nicht ins Detail gehen, was die Götter angeht, aber du solltest über die Grundlagen entscheiden und inwiefern Kleriker, Paladine und andere Charaktere mit Zugang zu göttlicher Macht betroffen sind. Entscheide auch, welche Gottheiten als Wahlmöglichkeiten für die SC existieren – die Antwort kann so knapp ausfallen wie „Es gibt eine Göttin der Städte, die Götter der vier Jahreszeiten und den Gott der Diebe."

Wer oder was wird versuchen, mich zu töten?

Es ist immer gut zu wissen, was die größten Bedrohungen sind, aber am Anfang musst du auch hier nicht ins Detail gehen. In erster Linie musst du imstande sein, z.B. dem Waldläufer die Frage zu beantworten, ob böse Externare eine gute Idee für seine Wahl des ersten Erzfeindes ist oder er sich lieber für Goblinoide entscheiden sollte. Indem du diese Frage beantwortest, triffst du auch Entscheidungen hinsichtlich Stimmung und Thema: wenn die meisten bösen Buben Menschen und Halb-Menschen sind, unterscheidet sich die Welt von einem Hintergrund voller Schrecken, die einer Lovecraft-Erzählung entsprungen zu sein scheinen.

Wo kann ich die Beute verkaufen?

Gehen wir einmal davon aus, dass in deiner Welt Berge von Edelsteinen in unterirdischen Gewölben darauf warten, von Helden hinausgetragen zu werden. Aber was machen die Helden mit ihnen, wenn sie wieder in der Stadt sind? Gibt es in jeder größeren Stadt eine Filiale vom Zauberladen des Verrückten Yorick oder müssen die Helden ihre eigenen Zauberstäbe, Tränke und magischen Ausrüstungsgegenstände herstellen? Können sie ihre Gewinne in Vieh oder Eigentum investieren? Gibt es einen Hehler oder einen Schwarzmarkt, auf dem sie Waren kaufen und verkaufen können?

Die gewöhnlichen Einzelheiten

Sobald du die wichtigen heroischen Einzelheiten geklärt hast, hast du eine rohe Skizze der Abenteuerwelt vor dir liegen. Nun musst du sie mit gewöhnlichen Leuten bevölkern. Viele NSC haben wahrscheinlich nur einen lustigen Akzent und wenn es hochkommt ein paar Spielwerte, aber sie existieren dennoch unabhängig von den Helden. Überlege dir, was die SC den Wirt ihres Gasthauses oder einen Angehörigen der Stadtwache fragen würden.

Mit diesen Details fangen viele SL an, wenn sie neue Welten erschaffen. Es ist nicht schlecht, solche Dinge im Hinterkopf zu behalten, aber dennoch einfacher, sie abzuhaken, wenn du bereits den Rahmen und die wichtigsten Einzelheiten festgelegt hast. Keine dieser Informationen ist verborgen oder ein Geheimnis – und als Charaktere, die auf der Welt leben, kennen sie auch die SC:

Wer hat das Sagen?

Wer hält die Zügel der Macht? Wo liegt der Unterschied zwischen einem einzelnen Monarchen, einem Rat aus Magiern oder einem Kirchenstaat? Wie kommen die Nachbarstaaten und –gesellschaften mit dieser Herrschaftsform und dem Herrscher selbst klar? War es schon immer so, oder hat sich die Regierungsform erst in jüngerer Vergangenheit geändert?

Wer hat die größte Armee?

Und wer befehligt das Militär? Existiert ein stehendes Berufsheer oder rekrutiert die Regierung Milizen oder gar Gruppen tapferer Abenteurer? Gibt es eine legendäre Gruppe Ritter, welche vor der Armee in die Schlacht reitet, oder besteht die ganze Armee aus Uhrwerken und Automaten?

Indem du entscheidest, wie das Militär aussieht und wer es anführt, gibst du den Spielern nicht nur jemanden, den sie fürchten, hassen oder respektieren können, sondern säst auch Abenteueransätze für das Spiel auf späteren, höheren Stufen – wenn die Helden ausreichend Erfahrung ansammeln, könnten sie sogar später selbst einmal eigene Armeen anführen.

Wer hat das meiste Geld und die größte Macht?

Dies steht oft – aber bei weitem nicht immer – mit den ersten beiden Fragen in Zusammenhang. Tatsächlich werden die Dinge interessanter, wenn Adel und Reichtum nicht ein- und dasselbe sind. Gibt es in deiner Welt eine Händlerklasse? Sind hochstufige Abenteurer die reichsten Mitglieder der Gesellschaft oder werden sie für ihr Handeln aus den tiefen Taschen der Adeligen bezahlt? Und wenn du schon Überlegungen hinsichtlich des Geldes anstellst, solltest du auch entscheiden, ob du mit den üblichen Goldmünzen arbeiten oder ganz andere ökonomische Systeme antesten willst.

Wer hält Recht und Ordnung aufrecht?

Welche Gesetze und Bestimmungen gelten in deiner Welt und wer setzt sie durch? Bei manchen Spielwelten, z.B. in wilden und ungezähmten Gebieten voller Geheimnisse und Gefahren liegt diese Aufgabe oft in den Händen der Waldläufer. In anderen, vor allem magiereichen Hintergründen sollte zudem noch erklärt werden, wie die Gesetze bei Magiern und Hexenmeistern angewendet werden.

Wie schwer haben es die Leute?

Nichts verursacht eine höhere Ansammlung von cleverem wie skrupellosem Abschaum und Gesocks – aber auch von heldenmutigen Schurken und Draufgängern – als Armut. Wie lebt die Unterschicht? Gibt es unterdrückte oder unterworfene Minderheiten oder Gruppen, auf welche der durchschnittliche Stadtbewohner herabblickt? Die Präsenz verschiedener Völker, aber auch eine Unterteilung in Magiekundige und Nichtmagiekundige ist oft schon ein Ansatz, um Abstufungen von Reichtum oder Armut festlegen zu können. Was wäre, wenn die Elfen die arme Unterschicht und die Orks ihre grausamen Herren wären? Und wie wäre es umgekehrt?

Wie in unserer eigenen Welt sorgt Reichtum überall für soziale Reibung. Die Art, wie es sich durch deine Gesellschaft zieht, liefert Informationen über sehr viel, von sozialen Werten und Normen zu Verbrechen und militärischen Einsätzen. Und es liefert unbegrenzte Ansätze für Abenteuer.

Wie reisen die Leute und wie einfach ist es?

In manchen Welten liegen zwischen den zivilisierten Gegenden große Areale ungezähmter Wildnis, welche Reisen hochgefährlich machen. In anderen existieren weitläufige Stadtgebiete oder ein Flickwerk aus Dörfern und Bauerhöfen. Die Verfügbarkeit von Magie wirkt sich auch auf das Reisen aus. Überlege, wie das Reisen funktioniert in deiner Welt. Sind Pferde und Wagen weitververbreitet? Gehen die Leute oder reiten sie auf Greifen?

Was sind die bekanntesten Orientierungspunkte?

Mit außergewöhnlichen und phantastischen Örtlichkeiten kannst du die Welt lebendig werden lassen, aber du bist nicht auf die Orte beschränkt, welche die Helden erforschen. Welche Sehenswürdigkeiten gibt es in der Stadt? Was sieht der Durchschnittsbewohner deiner Welt, wenn er aus dem Fenster blickt? Könnte der Ausgangspunkt der Kampagne nach einem Orientierungspunkt oder einer Sehenswürdigkeit benannt worden sein? Überlege, welche wichtigen Einrichtungen, Legenden oder großen Helden mit einer geographischen Besonderheit oder einer uralten Ruine in der Nähe in Verbindung stehen könnten.

Warum sind alle am Feiern?

Heilige Tage, Fastentage und Jahrestage sind wichtige Elemente des Weltenbaus, die du skizzieren solltest, wenn du einen eigenen Hintergrund ausarbeitest. Für weitere Informationen zu Festtagen, siehe auch Seite 162.

Wie amüsieren sich die Leute?

Denke darüber nach, was die durchschnittliche Person abends nach getaner Arbeit macht. Wie sieht die Unterhaltung aus? Gibt es reisende Musikanten oder Barden im Dienst des Kaisers, die seine Familie verhöhnen sollen? Bleiben Tavernen und Kneipen die ganze Nacht über geöffnet oder lesen die Leute lieber Bücher anstatt Bier zu trinken?

Wie merkwürdig ist das denn?

Einprägsame Welten bestehen nicht alleine aus gewöhnlichen Leuten, die in gewöhnlichen Städten leben. Überlappt eine andere Existenzebene irgendwo in der Nähe mit deiner Welt? Wandern Geister umher und gehen ihren Alltagsgeschäften nach? Manchmal werden deine Spieler ebenso von den seltsamen Dingen überrascht sein, an welche die Einheimischen sich längst gewöhnt haben, und manchmal davon, dass alles völlig normal scheint.

Die wissenschaftlichen Einzelheiten

Kommen wir nun zu den Dingen, die vielleicht nur ein Gelehrter wissen muss, aber die Grundfesten der Physik und Metaphysik deiner Welt darstellen. Solche Einzelheiten beinhalten, wie die Welt erschaffen wurde, wie Magie funktioniert und wohin im Kampf gefallene Helden nach dem Tod gehen – vieles davon ist ab Seite 160 näher ausgearbeitet.

Wie auch die anderen Überlegungen liegen auch diese nicht notwendigerweise jenseits des Verständnishorizonts der SC. Die meisten Leute haben ein grundliegendes Wissen darüber, wenn auch subjektiv durch ihren persönlichen Hintergrund gefärbt. Man hat auch schon gesagt, dass die besten und aufregendsten Welten jene sind, in denen nicht alle Fragen beantwortet werden, aber das ist rein subjektiv und damit deine Entscheidung.

Wie wurde die Welt erschaffen?

Die Antwort auf diese Frage ist der Schöpfungsmythos deiner Welt. Du kannst sogar mehrere Antworten haben, besonders wenn du viele Völker auf deiner Welt hast und nicht alle dieselbe Sichtweise teilen. Du kannst eine als „wahre“ Geschichte auswählen oder andeuten, dass alle teilweise der Wahrheit entsprechen. Diese Frage führt zu anderen Fragen – wie alt ist die Welt, welche Rolle haben die Götter bei ihrer Erschaffung gespielt oder sogar wann endet die Welt? Es gibt viel Platz für Mythologie.

Was ist das Wesen der Götter?

Über dieses Thema werden deine Kleriker wahrscheinlich irgendwann mehr wissen wollen. Sind die Götter allmächtige und allwissende Wesen, die weit über der Welt schweben? Sind es launenhafte Überwesen wie die Götter der griechischen Mythologie? Gibt es ein Pantheon oder einen einzelnen Schöpfergott? Hier gibt es viele Wahlmöglichkeiten, aber zumindest solltest du selbst wissen, wie detailreich du das Thema Götter gestalten willst.

Was ist die Quelle der Magie?

Die einfachste Antwort hierzu wäre, dass Magie ein Teil der Physik deiner Welt ist, eine Naturgewalt, auf die Magier und Hexenmeister irgendwie zugreifen können, um ihre Zaubersprüche zu wirken. Arkane Magie könnte aber ebenso gut den Göttern entspringen oder ein Überbleibsel eines Götterkrieges sein. Gibt es mehrere Quellen der Magie? Wie wirkt sich dies auf die Magie von Wesen wie Drachen, Feen und Externaren aus?

Was geschieht, wenn du stirbst?

Überlege, ob es in deiner Welt ein Leben nach dem Tode gibt, ein Paradies oder einen Ort ewiger Qualen. Reisen die Seelen auf die Ebenen und werden Diener der Götter oder werden sie wiedergeboren, so dass die Seelen der Helden auf grauer Vorzeit immer noch existieren? Haben die Leute überhaupt Seelen? Die Antworten auf diese Fragen wirken auch auf Zauber wie *Auferstehung* oder *Mit Toten sprechen*, sowie das Wesen von Untoten aus. Wenn man nämlich nach dem Tod auf eine andere Existenzebene wechselt, was für eine Geschichte hat dann der Geist, dem die SC gerade begegnen, warum befindet er sich immer noch in der Welt der Sterblichen?

Welche Zyklen oder Ereignisse definieren den Kalender?

Eine Eigenschaft einer Welt sind die Jahreszeiten, das Wetter und das Fortschreiten der Zeit. Hinsichtlich weiterer Informationen zu diesem Thema siehe „Zeit“ auf den Seiten 162 – 163.



Was sieht man, wenn man zum Himmel hinauf blickt?

Was sind die Sterne? Wie sieht es mit Monden und Planeten aus? Du kannst diese Fragen solange unbeantwortet lassen, bis die SC die Macht oder Fähigkeit erlangen, andere Welten zu bereisen. Dann solltest du aber wissen, was sie vorfinden. Siehe auch Seiten 164 – 165.

Wie weit ist die technische Entwicklung fortgeschritten?

Wenn du den Stand der Technik und des Fortschrittes festlegst, bestimmst du damit eine weitere wichtige Eigenschaft. Wie passt Alchemie hinein? Gibt es schon die Druckerpresse? Wie sieht es mit den Anfängen der Dampfkraft aus? Mehr dazu auf den Seiten 160 – 161.

Woher kommen die Monster?

Es ist einfach, davon auszugehen, dass es Monster gibt, aber Fragen wie diese eröffnen Abenteueransätze und Möglichkeiten, neue Monster einzuführen. Gab es in der Geschichte deiner Welt ein Ereignis, aus dem Monster wie Chimären, Hydren und Drachen hervorgingen? Sind Monster ein Unfall der Natur oder Teil des Ökosystems? Wenn du darüber nachdenkst, kommen dir vielleicht Ideen zum Ursprung der SC-Völker wie Elfen, Zwerge und Gnome.

Was ist stärker: Magie, Götter oder Natur?

In phantastischen Welten besteht oft ein zuweilen wackliges Gleichgewicht zwischen entgegengesetzten Kräften. Ist deine Welt eine großartige Schöpfung, das Werk kosmischer Wesenheiten? Steht die arkane Magie im Gegensatz zur Macht der Götter und ihrer Kleriker? Kämpft die Natur gegen Verwandlungsmagie an oder kämpfen die Mächte von Ordnung und Chaos um die Herrschaft? Eine Antwort, die von den üblichen Optionen abweicht, kann der Ausgangspunkt einer interessanten Welt oder Kampagne sein.

Wenn ich etwas von einem Balkon werfe – was geschieht?

Hier geht es eigentlich um Plausibilität – die Antwort ist normalerweise: „Es fällt herunter und jemandem, der unten steht, auf den Kopf.“ Die wahre Frage ist daher, ob es neben den „akzeptierten“ Ausnahmen wie Magie und Dämonen noch andere Dinge gibt, die du an den physikalischen Gesetzen deiner Welt verändern willst? Wenn ja, ist dir das so möglich, dass deine Spieler weiterhin an deine Welt glauben können? Deine Welt muss auf ihre Weise Sinn machen, um das Seltsame und Phantastische so einzubinden, dass es natürlich wirkt – zumindest für die Einwohner der Welt –, so dass die SC eine Bühne erhalten für wunderbare Abenteuer.

GEOGRAPHIE

Zu den größten Freuden bei der Entwicklung deiner eigenen Kampagne gehört die Herausforderung, eine komplette Welt zu erschaffen, die du aus Urschlamm formst und dann in der Leere ihre Bahn ziehen lässt. Allerdings kann dies ebenso kompliziert und frustrierend sein, wenn du dich nicht mit den Dingen auskennst, die deinen Planeten erst zu einem machen.

Wenn du an einem Punkt nicht weiter weißt, ist es oft sehr versuchend zu sagen „Das ist eine magische Welt, Flüsse, Berge und Wüsten können überall sein, wo sie wollen“ – ja, eine große Versuchung, aber auch faul. Deine Spieler verdienen etwas Besseres. Nimm dir die Zeit und mache deine Welt realistisch. Wenn du grundsätzliche Regeln der Realität brechen und eine Wüste in einem Sumpf platzieren willst, dann stelle sicher, dass es dafür auch einen Grund gibt. Schließlich strengst du dich sehr an, dass der Rest deiner Welt realistisch ist, entsprechend werden die magischen Regionen, welche die Regeln brechen, sich umso phantastischer und einmaliger anfühlen.



Falls du mit der Geologie der richtigen Welt vertraut bist, hast du bereits einen Vorsprung. Es macht keinen Spaß, Wochen oder Monate an der perfekten Weltkarte zu sitzen, nur um von einem Bekannten mit Kenntnissen in Geologie oder Kartographie auf Fehler hingewiesen zu werden. Trotzdem hast du Glück, wenn deine Gruppe solche Spezialisten enthält. Zögere nicht, einen Geologen um Hilfe zu bitten, wenn du entscheiden willst, wo Gebirge verlaufen sollen, oder einen Meteorologen über vorherrschende Windrichtungen zu befragen. Wenn du deine Spieler auf diese Weise mit einbindest, fallen sie wenigstens nicht später über dich her, wenn sie trotzdem noch Fehler finden sollten.

Aber leider haben die meisten SL keinen Zugang zu solchen Ressourcen. In diesem Fall kann ein wenig eigene Nachforschung viel bewirken. Informiere dich über Geologie, Meteorologie, Astronomie und andere Wissenschaften. Schau dir Dokumentationen und Lehrfilme an. Und studiere vor allem echte Landkarten und nicht nur Spielprodukte – wie jeder Geologiestudent dir sagen wird, ist es schockierend, wie viele wissenschaftliche Fehler auf den Karten unserer liebsten phantastischen Spiele und Romane auftauchen …

DAS ERSTELLEN EINER WELTKARTE

Wenn du dich hinsetzt, um eine Karte deiner Kampagnenwelt zu zeichnen, musst du als erstes akzeptieren, dass sie nicht schön sein muss. Solange du dein eigenes Gekritzel lesen kannst, kannst du Konsistenz und Plausibilität aufrechterhalten, während du leitest. Falls du dich für keinen Künstler hältst, besorge dir Butterbrotpapier und pausche Formen und Umrisse von Karten ab, die dir gefallen. Versuche, eine Lieblingskarte von Hand zu reproduzieren, oder erweitere eine vorhandene Karte im gleichen Stil.

Wenn du eine Weltkarte erstellst, kannst du Farben als Mittel benutzen, um Wälder, Wüsten oder Meere darzustellen – du kannst natürlich auch deine eigenen kartographischen Symbole entwickeln. Solche Symbole können äußerst einfach sein: umgedrehte „V“-Formen für Berge, Kreuzschraffierung für Wälder, verteilte Punkte für Wüsten usw. was auch immer für dich den meisten Sinn ergibt.

Manche SL ziehen es vor, ihre Weltkarten auf Blankopapier zu zeichnen, um sie mit ihren Spielern als Charakterressourcen verwenden zu können. Andere nutzen lieber Millimeterpapier, um besser Entfernungen abmessen und Reisezeiten bestimmen zu können. Und noch andere benutzen professionelle Kartographie-Software. Die „richtige“ Methode ist die, mit der du am besten umgehen kannst. Die folgenden Hinweise gelten immer, egal welches Medium du benutzt:

DIE ANFANGSGRÖSSE

Der Umfang deiner Karte bestimmt sich nach der Art der Kampagne, welche du leiten willst. Wenn dein Spiel den Schwerpunkt auf ein kleines Bergdorf legt, brauchst du nicht einmal eine Weltkarte. Solltest du allerdings lange Überlandreisen planen, könntest du eine Karte eines ganzen Kontinents oder vielleicht sogar des ganzen Planeten benötigen. Du musst aber nicht alles vor dem ersten Spiel fertigstellen. Indem du dich immer nur auf die Abschnitte konzentrierst, die mit der nächsten Sitzung in Verbindung stehen, erleichterst du dir die Arbeit und machst es dir leichter, den Überblick zu behalten. Du erfährst mehr über deine Welt, während du sie erschaffst, und wenn du dies in kleinen Stücken über Monate oder Jahre tust, wächst auch dein Wissen auf natürliche Weise.

Die Geländehierarchie

Wenn du deine Karte zeichnest, musst du beachten, dass die Form der Welt von einer Hierarchie bestimmt wird. Daher ist es am besten, wenn du den nachstehenden Arbeitsschritten folgst und deine Entscheidungen in derselben Reihenfolge triffst – schließlich ist es nicht leicht, Flüsse einzuzeichnen, ohne zu wissen, wo die Berge und Küsten sind.

Schritt 1: Küstenlinien

Der erste Schritt besteht darin, das Land vom Wasser trennen – zeichne die Küstenlinien der Region, füge hier und dort Buchten und Häfen ein – dies sind übrigens gute Plätze für spätere wichtige Städte – und verteile Inseln, Binnenmeere und Seen. Beachte auch, dass eine Inselkette vor der Küste oft die Erweiterung einer Bergkette ins Meer sein kann. Sofern du kein Experte für Geologie oder Kartographie bist, vergiss Dinge wie Plattenverschiebungen und versuche auch nicht, die Karte der Kugelform deiner Welt anzupassen, besonders wenn du nur die Karte eines einzelnen Kontinentes oder einer kleineren Region zeichnest. Natürlich kann es auch nicht schaden, sich über solcherlei Dinge zu informieren. Du kannst es dir einfacher machen, indem du die Umrisse deiner Kontinente vage an denen der Kontinente unserer Erde orientierst – diese Taktik nutzen übrigens viele Spieleentwickler und Fantasyautoren.

Schritt 2: Höhenzüge

Sobald du deine Küstenverläufe festgelegt hast, zeichne die Umrisse deiner größeren Gebirge ein. Ein Gebirge sollte normalerweise langgestreckt und schmal sein, eventuell mit einigen Ausläufern, die von ihm ausgehen, da Berge meist zustande kommen, wo Kontinentalplatten aufeinander treffen und die Oberfläche zusammen stauchen. Es gibt viele Gebirge, welche dem Verlauf der Küste folgen, z.B. an der Westküste sowohl Nord- wie Südamerikas. Vulkanische Aktivität kann ebenfalls dazu führen, dass sich Berge auftürmen – jetzt wäre übrigens auch ein guter Zeitpunkt, um Vulkane zu platzieren, am besten in einer bergigen Küstenlinie oder einem Gebirge. Wenn du deine Gebirge eingezeichnet hast, kannst du Höhenlinien bis zu den Küsten einzeichnen, um kenntlich zu machen, dass ein Gefälle vorliegt. Diese Bereiche können ruhig breit und langgestreckt sein, schließlich müssen die Wüsten und großen Wälder auch noch irgendwo hin. Und wie gesagt, Gebirge, die sich bis ins Meer erstrecken, ergeben realistische Inselketten.

Schritt 3: Flüsse

Wenn du die Erhebungen in deiner Region festgelegt hast, kannst du Flüsse platzieren. Beginne möglichst an der Mittellinie der Bergketten und lass sie sich dann abwärts in Richtung der Küste schlängeln. Achte darauf, dass sie dem durch die Höhenlinien dargestellten Gefälle folgen, da Wasser immer vor leichten Problemen steht, wenn es bergauf fließen soll. Wichtig ist hierbei, dass Wasser dazu neigt, zusammenzufließen, statt sich aufzutrennen – daher solltest du vermeiden, dass sich deine Flüsse gabeln, während sie bergab fließen, außer du möchtest ein Delta erschaffen ähnlich dem des Mississippi oder des Nils. Und achte auch darauf, dass aus einem See nicht mehrere Flüsse abgehen, da es nur einen Abfluss geben kann.

Geologische Vergleiche

Hier ein paar interessante Informationen über unsere Welt, die dir beim Entwickeln einer phantastischen Welt helfen könnten:

- Wüsten und Wälder bedecken jeweils etwa ein Drittel der Landfläche der Erde.
- Meere bedecken etwa 70% der Erdoberfläche.
- Der höchste Punkte über dem Meeresspiegel ist der Gipfel des Mount Everest mit 8.848 Metern, der höchste Berg der Erde ist der Mauna Loa, der vom Meeresboden bis zum Gipfel etwa 9.170 Meter misst.
- Der tiefste Punkt des Meeres ist der Marianengraben mit 11.034 Metern.

Schritt 4: Vegetation

Zeichne nun die größeren Waldgebiete oder Urwälder entlang der Küsten und in den Tiefländern ein, an einigen Punkten können sie sich auch bis zu den höchsten Orten auf deiner Karte erstrecken. Vegetation in der Nähe größerer Wasserquellen wie z.B. einem Flussdelta bildet oft Marschland oder Sümpfe. Aber übertreibe es damit nicht, schließlich willst du vielleicht noch Hügel, Ebenen, Steppen, Ödlande und anderes offenes Gelände auf deiner Karte unterbringen.

Wüsten sind ein besonderer Punkt – platziere sie dort, wo wenig Flüsse sind – einer oder zwei sind völlig in Ordnung – und ein Gebirge den Niederschlag fernhält. Solche Regionen nennt man „Regenschatten“.

Schritt 5: Beschriftung

Nun kannst du damit beginnen, deine Regionen mit Namen zu versehen und die wichtigen Orte wie Städte, Gewölbe und andere Einzelheiten unterzubringen. Auch hier gelten ein paar einfache Regeln: Städte findet man fast immer an Flüssen oder an der Küste und Höhleneingänge liegen in hügeligen oder bergigen Regionen. Wenn du Grenzen zwischen Nationen einzeichnest, behalte im Auge, dass so etwas meist geographischen Begebenheiten wie Flüssen oder Bergketten folgt. Ebenso solltest du viele Schauplätze für Abenteuer unterbringen: Mindestens drei sollten sich innerhalb weniger Tagesreisen von jeder Stadt entfernt befinden.

Ausnahmen von den Regeln

Auch wenn diese Richtlinien sehr auf Realismus bedacht sind, darf man natürlich nicht vergessen, dass du eine phantastische Welt entwickelst!

Alles ist möglich – Flüsse können bergauf fließen, Wüsten oder ganze Wälder können auf Wanderschaft sein und auf dem Meer könnte es einen Bereich geben, in dem sich das Wasser teilt und der Meeresboden freiliegt. Solange dir klar ist, dass so etwas unrealistisch ist, kannst du solche Orte nach Belieben entwickeln und ihre Existenz begründen.

Kulturen

Auch wenn es zweifelsohne wichtig ist, besteht der Bau einer Welt aus mehr als dem Zeichnen realistischer geographischer und politischer Grenzen und dem Einfügen von Gesellschaftsformen, welche denen der Erde und ihrer Vergangenheit entsprechen.

Im Kern geht es um das Erschaffen von Kulturen und zu zeigen, wie diese die Welt geformt haben, beginnend beim einfachen Bauern, der für seinen ritterlichen Herren arbeitet, bis zu phantastischen Städten geflügelter Elfen auf Bergspitzen und Städten voller ätherischer Schrecken, die zwischen den Ebenen wechseln. Doch was ist mit der Kultur? Kultur ist nicht nur die soziale Umgebung eines Dorfes oder die seltsamen Gebräuche der Einheimischen. Kultur ist die Entwicklung von Gedankengut und kann Regionen und sogar Nationen umfassen. Kultur beschreibt die Art, in der Leute ihre Geschichte und Erfahrungen niederlegen und in der sie als Völker immer weiter wachsen. Es geht hier um die kulturelle „Persönlichkeit", einen Ansatzpunkt zum Verständnis einer Kultur – wobei natürlich nicht alle Vertreter einer Kultur dieselbe Persönlichkeit haben.

Man kann den Aufbau einer Kultur auf verschiedene Weisen angehen:

- Indem du die irdischen Kulturen studierst und an deine Welt anpasst.
- Indem du eine Kultur als Endprodukt bestimmt und rückwirkend die historischen Entwicklungen festlegst, die zu ihr geführt haben.
- Indem du eine Zeitlinie von der Entstehung des Volkes bis zum hiesigen Datum bildest und aus der darin liegenden Entwicklung die Kultur folgerst.
- Oder indem man mehrere oder alle dieser Ansätze kombiniert.

Jede dieser Methoden ist brauchbar, allerdings hat jede ihre Fallstricke und Vorteile. Ein kreativer SL kann sicherlich irdische Kulturen als Ausgangspunkt verwenden, schließlich sind die Wendepunkte der Menschheitsgeschichte den meisten bekannt, so dass die Spieler leicht einsteigen können. Die anderen Möglichkeiten erfordern mehr Kreativität. Die folgenden Tipps können einem SL helfen, die Dinge ins Rollen zu bringen:

Kernelemente der Völker

Der SL kann jedes der folgenden Elemente auf eine Skala legen. Religion, z.B., kann sowohl Fanatiker und Agnostiker erzeugen, während Handel aus einfachem Tauschhandel oder umfangreichen finanziellen Werkzeugen bestehen kann, mittels denen große Summen an Buchgeld bewegt werden. Wo eine Kultur bei den einzelnen Skalen liegt, ist Sache des Weltenbauers, du darfst aber nie vergessen, dass keines dieser Elemente isoliert existiert, sondern dass das eine Element Auswirkungen auf andere haben kann.

Überleben: Als erstes sollte ein SL überlegen, wie die Völker seiner Welt zum Leben und Überleben stehen. Ihre Physiologie bestimmt ihre Grundbedürfnisse – Unterkunft, Nahrung, Wasser, Gefährten und eine Umgebung, die sich verteidigen lässt. Wenn du ihre Physiologie zu ihrer Umgebung in Bezug setzt (sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart), erhältst du eine Vorstellung, wie sie sich an ihre Umwelt angepasst haben. Wie kommen sie an Nahrung? Was bedroht sie? Welche Vorteile gewinnen sie daraus, an einem bestimmten Ort zu leben? Was essen sie? Was trinken sie?

Dies hilft dir auch herauszuarbeiten, welche Charaktereigenschaften eine Gesellschaft hoch einschätzt – eine Kultur könnte sich selbst als schlau, einfallsreich und imstande bezeichnen, sich rasch Vorteile sichern zu können, während ihre Gegner sie als lügnerische Verräter schimpfen könnten, welche ihre Kinder für einen schnellen Gewinn verkaufen würden.

Sprache: Wenn man den Charakter einer Kultur definiert hat, kann man ihre Sprache bestimmen. Was sind ihre Besonderheiten? Dabei ist es nicht notwendig, die Sprache komplett zu formulieren, wohl aber den Kern zu erfassen: Manche Konzepte, die Kern der kulturellen Identität sind, lassen sich nur nur in der eigenen Sprache ausdrücken. Ist es eine reine Sprache mit wenigen Lehnwörtern oder ist es eine Handelssprache, komplex und mit ihren Wurzeln in gleich mehreren Kulturen? Gibt es eine Schriftform und wenn ja, worauf wird wie geschrieben? Verwendet die Sprache dasselbe Alphabet wie eine andere Sprache?

Beachte, dass eine Kultur, in der die Fähigkeit zu lesen und zu schreiben weit verbreitet ist, meist auch technologisch fortgeschritten ist, da Wissen sich leichter und schneller verbreitet. Wie erzählen sich die Leute Geschichten aus ihrer Vergangenheit? Können sie mit Freunden in der Ferne kommunizieren? Sind sie telepathisch begabt oder haben sie ein Gehör, welches das des normalen Menschen bei weitem übertrifft? Reisen sie? Oft? und wie? Jede Antwort hat ihre eigenen Auswirkungen und hilft dabei, ein Gefühl für das jeweilige Volk zu entwickeln.

Religion: Welche Beziehung haben die Leute zu ihrem Gott oder ihren Göttern? und warum? Sind sie gläubige Gefolgsleute, sehen sie sie als Freunde und Helfer oder verachten sie die Götter? Benötigen sie Priester als Sprachrohre, um die Worte der Götter zu vernehmen, oder haben sie eine direkte Beziehung zu ihnen? Wie viel Einfluss übt die Religion auf die Gesellschaft aus? Und wie sehr dulden sie den Glauben anderer?

Auswärtige Beziehungen: Setzt sich die Kultur aus einer homogenen Gruppe zusammen, die schon immer dicht beisammen gelebt und untereinander geheiratet hat, oder liegt der Ursprung der Kultur in einer Serie von Invasionen und Raubzügen ? Wie steht es mit den Kontakten und Handelsverbindungen zu anderen Kulturen? Sind Reisen jenseits ihrer Heimatlande möglich und erwünscht? Wie stehen sie Fremden gegenüber? Wer sind die Freunde und Feinde dieser Kultur?

Regierung und Gesetz

Wenn Kulturen sich in Nationen unterteilen – egal ob aufgrund von Stammesloyalitäten oder Veränderungen im Denken oder weil sie für einfache Treffen und Ratssitzungen zu groß geworden sind, um sie noch überblicken zu können, benötigen sie eine formelle Regierung. Im Allgemeinen gibt es drei Regierungsarten: Anarchie (direkte, einvernehmliche Entscheidungen des Volkes), Autoritarismus (Beherrschen der Mehrheit durch eine kleine Anzahl Personen) sowie Demokratie (Bestimmen der politischen Richtung durch das Volk). Die meisten Nationen in phantastischen Welten fallen unter die ersten beiden Kategorien, entweder sind sie zu klein oder unorganisiert für eine zentrale Herrschaft oder sie haben eine herrschende Oberschicht, die den Rest der Nation unter ihrer Kontrolle hat.

Autoritäre Regierungen gibt es in vielen Formen und jede davon kann mit den anderen Regierungsarten Verbindungen eingehen, welche weitere Arten von Regierungssystemen erzeugen. Jede Kultur hat ihre Eigenheiten, weshalb Weltenbauer sich entscheiden müssen, welche Regierungsform die wahrscheinlichste Folge der Entwicklung dieser Kultur ist. Diese Regierungen entsprechen meistens rechtschaffenen Gesinnungen.

- **Adelsherrschaft**: Die Herrschaft der „Besten", bei welcher die herausragendsten Mitglieder der Gesellschaft Entscheidungen treffen für den Rest. Dies beginnt oft als Meritokratie, aber entwickelt sich häufig zu einer Plutokratie.
- **Kleptokratie**: Eine korrupte Regierung, die meist eine gescheiterte Version einer anderen Regierungsform ist.
- **Magokratie**: Herrschaft von Magiern, Zauberern oder Schamanen.
- **Monarchie**: Herrschaft einer einzelnen Person, bei der unterschiedliche Grade von Absolutismus und Vererbbarkeit auftreten.
- **Plutokratie**: Herrschaft der Reichen.
- **Theokratie:** Herrschaft der Priester oder der Kirche.

Anarchistische Regierungen sind aufgrund ihrer eigenen Natur in der Größe eingeschränkt. Wenn die Leute zusammenarbeiten müssen, dann weil sie es wollen, und nicht, weil sie von der Macht einer übergeordneten Regierung dazu gezwungen werden. Manche dieser Gesellschaften bestehen aus kleineren Stammeseinheiten, die einem Häuptling oder einer Ältesten unterstehen, welche wiederum in einem Rat oder einer ähnlichen Institution Entscheidungen treffen. Die Angehörigen können oder wollen einander nicht zum Handeln zwingen, außer vielleicht durch Drohungen oder in Form von Tauschgeschäften. Diese Regierungsform hat meist charismatische und ambitionierte Anführer, die eine autoritäre Herrschaft der einen oder anderen Art zu etablieren suchen, dies aber meist nur für kurze Zeit schaffen. Manche Kulturen können aber auch Schwerpunkte auf die Freiheit des einzelnen legen, was sie stabiler machen könnte.

Wie demokratisch eine Regierungsform ist, ist immer eine Frage der Definition. Wie frei ist die Gesellschaft und wer darf wählen? Im alten Griechenland, dem Geburtsort der Demokratie, besaßen nur Männer ein Wahlrecht, Slaven und Frauen hatten keine Stimme in der Volksversammlung. Es ist deine Entscheidung als Weltenbauer, wer in demokratischen Gesellschaften ein Wahlrecht hat. Erstreckt sich die Demokratie auf mehr als eine kleine Gruppe wie eine kleine Nation, oder gilt sie nur für die Bewohner einer Gegend? Versammeln sich die Bewohner der Städte, um Entscheidungen zu treffen? Wie oft treffen sie sich? Bedienen sie sich Repräsentanten wie in einer repräsentativen Demokratie oder entscheiden sie per Volksabstimmung?

Die Gesetze einer Kultur ergeben sich aus ihren Werten und die Regierung erwächst aus den Gesetzen. Das Gesetz ergibt sich aus den grundliegenden Konzepten einer Kultur: Ehre, Religion, Brüderlichkeit, Loyalität, Geld, Macht, Tradition und anderes. Wenn du die Entwicklung der kulturellen Identität beachtest, die vorher ausgearbeitet worden ist, solltest du überlegen, welchen Werten in dieser Kultur Gewicht beigemessen wird und auf welche Weise sie durchgesetzt werden. Wer macht die Gesetze? Wer legt sie aus?

Noch eine Überlegung: Erlaubt das Gesetz Präzedenzfälle und baut auf früheren Entscheidungen auf oder wird jeder Streit auf den Grundlagen uralter Schriften entschieden? Bei letzterem können sich die Ergebnisse ähnlicher Streitigkeiten stark voneinander unterscheiden. Bei ersterem erzeugt jede Entscheidung eine Welle, die sich auf das Gesetzeswerk als Ganzes auswirkt – ferner erwächst ein völlig neuer Berufsstand, der mit diesen Interpretationen arbeitet: Anwälte, Advokaten und Juristen. Ein breitangelegtes nationales Recht mit etablierten Präzedenzfällen erleichtert den Handel, da Händler nicht mehr das von Ort zu Ort und Provinz zu Provinz variierende Recht erlernen müssen. Und vereinfachter Handel stärkt im Gegenzug die Nation.

Wirtschaft

Der Aufstieg jeder Zivilisation erfolgt über den Einsatz von Ressourcen – Gütern, die sowohl Nutzen bringen als auch selten sind. Wie bereits angesprochen, benötigen die Leute Unterkunft, Nahrung, Kleidung und andere Dinge nur zum Überleben. Grundlegende Verbesserungen helfen bei der Lagerung von Lebensmitteln und der schnelleren Herstellung von Kleidung. Zugleich haben Mitglieder dieser Gesellschaft nun Zeit, weitere Erfindungen zu machen. An einem Punkt tritt Privateigentum an die Stelle von Gemeinschaftseigentum, welches dann wiederum Handel erfordert. Die älteste Form des Handels ist der Tauschhandel oder der Austausch von Gütern oder Dienstleistungen gegen andere – oder auch gegen sozialen Status. Doch was geschieht, wenn die eine Gruppe etwas benötigt, aber nichts hat, woran die anderen Interesse besitzen?

Dies führt zur Einführung von Geld und Währungssystemen oder Handel über Warengeld wie Obsidian, Kakaobohnen, Weizenscheffel oder andere nützliche Waren. Mit der Zeit entwickeln sich fortgeschrittene Währungsformen, die auf eingelagerten Gütern basieren. Auf unserer Welt entsprach ein Schekel einem Scheffel Gerste und einfache Münzen wurden als Lagerzettel eingesetzt. Mit der Erfindung des Bergbaus konnten Metalle gewonnen und verwendet werden, so dass Metallmünzen den Nennwert selbst repräsentieren konnten. Entsprechend repräsentierte das Englische Pfund ein Pfund Silber. Die passende Münze konnte genutzt werden, um den Gegenwert von der Regierung oder Banken zu erhalten.

Die Wirtschaft ist ein dynamisches System, weshalb das was hineingeht, sich auch auf andere Teile auswirkt. Die Nutzung von Metallmünzen klappt nur solange, wie das Angebot konstant bleibt. Wenn eine neue Silbermine zu viel Silber in die Wirtschaft einführt, fällt der Wert einer Silbermünze entsprechend. Wenn ein Drache tausende Münzen hortet, sind diese aus dem Wirtschaftskreislauf verschwunden, wodurch der Wert der anderen Münzen gestiegen ist; wird der Drache nun getötet und sein Hort wieder Teil des Kreislaufes, so führt dies zur Wertminderung bei den anderen Münzen. Wenn also ein Zuviel einer Ressource vorliegt, sinkt die Nachfrage, wodurch auch ihr Wert sinkt – wenn ein Zuwenig einer Ressource vorliegt, steigt die Nachfrage und damit der Wert. Der Weltenbauer bestimmt, welche Güter und Dienstleistungen in einer Kultur von Wert sind – egal ob harte Münze, Edelsteine oder nicht greifbare Dinge wie Ehre.

Die folgenden Seiten beschreiben verschiedene Gesellschaftsformen.

Die primitive Gesellschaft

Alle historischen Gesellschaften – und auch fast alle phantastischen – sind aus primitiven Vorgängern entsprungen. Schöpfungsmythen erzählen manchmal, dass die Leute vollständig geformt der Erde (oder dem Himmel, den Wolken, der See, dem Blut eines Gottes, usw.) entsprungen sind. Kulturen entwickeln sich im Allgemeinen von einem primitiven Zustand zu einem fortgeschritteneren. In diesem Fall bedeutet „fortgeschritten" eine feste landwirtschaftliche Grundlage und die Abwendung vom Jäger-und-Sammler-Modell, die Entwicklung technologischer Fortschritte und ein weiterer Schritt hin zu einem umfassenden Wirtschaftssystem, bei dem der Handel von mehr als einfachem Tausch oder den Bedürfnissen der Gemeinschaft bestimmt wird. Natürlich kann sich auch eine fortgeschrittene Kultur in die Primitivität zurückentwickeln, aber dies ist sehr selten und außerdem beendet die Erinnerung an den verlorenen Ruhm die Ära der Primitivität meist sehr schnell.

Was macht eine Kultur primitiv? Liegt es daran, dass die Leute aufgrund ihrer Umgebung ein so schweres Leben führen, dass sie ihre ganzen Kräfte auf ihr Überleben konzentrieren müssen? Oder leben sie so isoliert, egal ob freiwillig oder aus anderen Gründen, dass der Ideenaustausch sehr begrenzt ist und der Fortschritt im Schneckentempo voranschreitet?

Die Bezeichnung „Primitive Kultur" wird von Außenstehenden vergeben und existiert nur als Gegensatz zu „fortschrittlicheren" Gesellschaften, weshalb sie auch voller Vorurteile ist. Sie kann einen weiten Bereich möglicher Verhaltensweisen umfassen, von höhlenbewohnenden Wilden ohne Sprache in Familienverbänden bis zu friedlichen Nomaden mit lebendigen und umfangreichen mündlichen Überlieferungen, die sich entschieden haben, der überfüllten modernen Welt den Rücken zuzuwenden. Nur weil eine Kultur vergleichsweise primitiv ist, bedeutet das nicht, dass ihre Leute dumm sind. Die Zurschaustellung von Macht und Gewalt mag sie anfänglich einschüchtern, aber sie haben in ihrem Land nicht überlebt, indem sie sich jeder Wahrnehmung verschlossen haben – viele „zivilisierte" Besucher wurden vom schnellen Denken und der natürlichen Cleverness der vermeintlichen Unterlegenen verblüfft (und zuweilen zerlegt). Da viele primitive Kulturen nomadisch oder wandernd und damit ohne permanentes Heim sind, neigen sie dazu, Meister das Anpassung zu sein, eine Eigenschaft, die sehr brauchbar ist, wenn einer der sogenannten „Wilden" mit der Zivilisation in Kontakt kommt.

Ob dies bedeutet, dass sie furchtlose Krieger, konkurrenzlose Spurenleser oder Naturmagier und Schamanen sind – oder einfach tiefer in die Wildnis fliehen – diese Entscheidung liegt beim SL.

Hier einige Beispiele für „primitive Kulturen":

- Der typische Höhlenmensch, der vielleicht gerade die ersten Werkzeuge entdeckt hat.
- Jäger und Sammler, die ihre Beute in trockenen Savannen jagen.
- Nomadische Steppenreiter, die ihren Nachbarn terrorisieren.
- Wandernde Stämme, die in den Wäldern oder den großen Ebenen ihres Kontinents leben, den großen Bestien folgen und mit den Jahreszeiten wandern.
- Nomaden am Polarkreis, die Robben, Wale und Eisbären jagen.
- Dschungelbewohner, die sich gegen ständige Angriffe anderer Stämme verteidigen müssen.
- Barbaren, die in einfachen Hütten leben und sich langsam zu einer niedergelassenen Zivilisation entwickeln.

Das Definieren einer primitiven Kultur

Eine primitive Kultur lebt hauptsächlich von ihrer Verbindung mit dem Land. Ihre Leute organisieren sich nicht in großem oder komplexem Maßstab und stellen auch keine komplexen Werkzeuge her. Sie sind in der Lage häufig zu reisen, wenn sie Tierherden folgen oder vor umherziehenden Räubern fliehen. Ihre Kleidung besteht aus gegerbtem Leder oder grob gewobenen Pflanzenfasern. Ihre Werkzeuge bestehen aus Stein und Holz, das mit Lederriemen zusammengebunden ist, oder im besten Fall aus grob bearbeitetem Eisen. Ihre Handwerkskunst reicht von grober zu außergewöhnlicher Qualität, abhängig davon, wie viel Zeit sie dafür neben den grundlegenden Tätigkeiten zum Überleben aufwenden können.

In dieser Kultur leben die Leute in Stammesgruppen und ähnlichen Gemeinschaften und konzentrieren sich auf die vorhandenen Bedürfnisse statt auf das Verfolgen von Idealen. Abhängig davon, wie sie zu Außenstehenden stehen, können sie bestimmte Rituale für den Handel entwickelt haben. Wenn sie handeln, dann sind es Häute, Waffen oder Wissen, andere Kulturen können auch noch mit Steinen, Glasperlen und anderen Dingen von zeremoniellen Wert handeln, die Status und Reichtum versinnbildlichen. Ihre Wirtschaft basiert nicht auf Geld, sondern auf Geschenken oder verbessertem Tauschhandel, da sie keine Grundlage für Geld hat.

Primitive weise Männer und Frauen kennen die örtlichen Kräuter und Pflanzen und können Naturheilmittel und in manchen Fällen auch mächtige halluzinogene Drogen herstellen. Visionen durch die Einnahme dieser Drogen leiten sie zuweilen, wie auch göttliche Wesen oder Ahnengeister, welche sie in groß angelegten Ritualen herbeirufen.

Leute aus primitiven Kulturen müssen oft Meister des Kampfes und des Überlebens zumindest in ihrer speziellen Umgebung sein. Die Kindersterblichkeit in solchen Kulturen ist astronomisch hoch.

Anführer und ihre Eigenschaften

Eine primitive Kultur belohnt Stärke und Intelligenz in ihren Anführern. Kluge Anführer zeigen ihren Leuten, wie sie zu Wohlstand kommen. Starke Anführer bringen Beute und Sicherheit. Verschiedene Kulturen wünschen von ihren Anführern unterschiedliche Fähigkeiten, aber sie folgen schlussendlich demjenigen, der ihnen die besten Chancen aufs Überleben ermöglicht. Wenn Raubzüge und Brutalität die Mittel zum Überleben einer Kultur sind, dann wird Blutrünstigkeit zu einer Tugend. Wenn Arglist und Gerissenheit mehr bringen, entwickelt die Kultur sie als primäre Eigenschaften. Anführer müssen ihre Fähigkeiten beweisen, um ihre Position zu verdienen

und zu halten, entweder indem sie Raubzüge anführen, Feinde in Fallen und Hinterhalte locken oder bessere Methoden für die Jagd und Viehzucht entwickeln. Jene mit einer magischen Begabung oder Zugang zu göttlicher Magie können oft auch gute Anführer sein, entweder unmittelbar oder als Berater.

Religion, Tabus, Rituale und Aberglaube

Die Religionen der frühen Völker sind meist einfach und animalistisch. Gegenständen und Naturerscheinungen werden Geist und Verstand zugeschrieben. Ihre Leben sind voll von Omen und Vorzeichen und, wenn sie dem Wind und den Sternen folgen, sehen sie den Einfluss des Unbekannten um sie herum, so dass sie Rituale, Glauben und Opfer erfinden, um diese Geister zu besänftigen. Deshalb haben die Schamanen häufig viel Einfluss und Macht in diesen Kulturen – sie sind diejenigen, die mit den Geistern und den Vorfahren sprechen und mit seltsamen Wesen in Kontakt treten. Die Schamanen beraten die Häuptlinge oder werden manchmal selbst zum Stammesoberhaupt. Sie führen den Stamm während der Trockenzeit zum Wasser, lesen die Zeichen der Wildwechsel und –wanderungen und lehren die Kinder das Wissen und die Geschichte des Stammes. Falls der Schamane in schwierigen Zeiten keine Erfolge präsentieren kann, passiert es manchmal, dass der Stamm sich gegen ihn wendet und ihn verbannt oder den verstummten Mysterien der Welt opfert. Die Grabhügel der Ahnen könnten zu Pilgerstätten werden und die Legenden aus alten Zeiten füllen die mündlichen Überlieferungen. Die Leute erzählen sich Geschichten von der Schöpfung, den Göttern und deren Tricks und Triumphen, welche nichts anderes als Umschreibungen der Eigenschaften sind, die auch für den Stamm bedeutsam sind.

Die Erzählungen des Stammes können auch für seine jüngeren Angehörigen lehrsam sein, indem sie die Kinder vor Gefahren warnen und ihnen mitteilen, wie sie sich zu verhalten haben. Indem diese Lektionen mit Geschichten verbunden werden, kann der Aberglaube gefördert werden, welcher sich mit den Jahren einschleicht: Wenn man einem Kind sagt, dass es die roten Beeren eines bestimmten Busches nicht essen soll, kann dies zu dem Glauben führen, dass die Farbe Rot Unglück bringt, was wiederum zu der Annahme führt, dass es ebenso Unglück bringt, wenn man unnötig Blut vergießt.

Primitive Magie basiert meistens auf Nachahmung. Indem sie die Bilder ihrer Feinde malen, hoffen die Leute, über sie Kontrolle zu erlangen, indem sie das Fleisch starker Bestien essen, hoffen sie, deren Stärke in sich aufzunehmen – und manchmal essen sie auch das Fleisch würdiger Gegner, um deren Tapferkeit zu gedenken.

Fragen zu deiner primitiven Gesellschaft

Wenn du eine primitive Kultur entwickelst, frage dich das Folgende:

- Wie technologisch fortgeschritten sind sie?
- Wo leben sie, wie beeinflusst ihre Umgebung ihre Sicht auf die Welt?
- Mit welchen Monstern haben sie es regelmäßig zu tun?
- Was ist die größten Gefahr in ihrem Lebensraum?
- Wie beschützt sich der Stamm, über welche besonderen Fähigkeiten verfügt er in Bezug auf Kampf und Magie?
- Was betrachtet die Kultur als Tugenden?
- Was halten sie von Magie?
- Sind sie Nomaden oder sesshaft?
- Wie ist ihre soziale Struktur?
- Führen sie ein vergleichsweise einfaches oder hartes Leben?
- Wenn es Nomaden sind, wie weit reisen sie meist in einer Woche und wie? Hinterlassen sie Spuren oder versuchen sie auf ihren Reisen zu verschwinden – und warum?
- Was halten sie von Fremden? Handeln sie mit ihnen? Sind Ehen mit Fremden erlaubt?
- Womit handelt der Stamm?
- Welche Macht besitzt der Schamane über den Stamm?
- Welche Riten halten sie ein?
- Woran glauben sie? Was ist daran besonders?
- Wie steht es mit Aberglauben und Tabus?
- Was passiert, wenn man gegen ein Tabu verstößt?
- Wer herrscht und wie wird der Herrscher bestimmt?
- Was essen sie? Wie lagern sie ihre Nahrung?



Die feudale Gesellschaft

Wenn Kulturen sich weiterentwickeln, die Unwissenheit abstreifen und nach Wissen streben und die Leute sich zum gegenseitigen Schutz zusammentun, erwachsen ihnen Anführer, egal ob stark, klug oder charismatisch, die sie führen, leiten und beschützen. Wenn Orkhorden in der Nähe sind oder das Lager eines Drachen in kurzer Flugentfernung liegt, müssen sich jene, die über keine Kunstfertigkeit mit Waffen oder Magie verfügen, auf die verlassen, welche sie besitzen. Und diese wiederum müssen sich darauf konzentrieren, ihre Fähigkeiten zu üben, zu verfeinern und zu verbessern, statt ihre Nahrung aus der Erde zu kratzen oder Bäume zu fällen. So werden Anführer geboren.

Diese Anführer gewinnen an Stärke, indem sie andere mächtige Leute unter ihrem Banner sammeln. Berater und Krieger erlangen Macht und Ruhm, und mit dem Wachsen der Gesellschaft wächst auch das Land (und der Ehrgeiz), um die Gesellschaft zu tragen. Die treuen Berater werden zu Vasallen, die ihre Krieger zur Verteidigung des Allgemeinwohles einsetzen, und im Gegenzug wird der Anführer der Lehnsherr, welcher einen heiligen Eid schwört, die Unverletzlichkeit des Reiches zu wahren. Dies ist die Struktur des Feudalismus.

Das Feudalsystem baut auf einer Pyramidenstruktur auf, die vom Stand der Krieger kontrolliert wird. Am Boden der Pyramide sind die Leibeigenen, die die Mehrheit der Feudalbevölkerung ausmachen. In der Frühform des Feudalismus ernähren sie mit ihrer Arbeit nahezu alle anderen – sie sind Waldarbeiter, Bauern, Jäger, Fallensteller, Bergleute, Schmiede, Müller, Tischler und anderes. Leibeigene sind das Eigentum des Fürsten, der das Land, das sie bearbeiten, kontrolliert. Die meisten von ihnen entfernen sich nie im Leben weiter als 30 Kilometer von ihrem Geburtsort. Von ihnen wird erwartet, dass ihrem Herren treu dienen und keine Fragen stellen, welcher sie dafür beschützt, Recht spricht, sie in Notzeiten ernährt und als Sprachrohr des Königs fungiert.

Über den Leibeigenen stehen die Freien, die für ihr Land an den Fürsten Pacht bezahlen. Dabei schulden sie dem Landesherren nur das Geld und keine weiteren Dienste. Viele arbeiten aber auch als Söldner, Schmiede, Gastwirte und anderes. Da der Landesherr ihnen in Notzeiten gegenüber keine Verpflichtungen hat, müssen sie ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen, Geld sparen und sich auf sich selbst verlassen.

Sowohl Leibeigene wie Freie können in die königliche Armee oder örtliche Milizen einberufen werden.

Um ihr Land zu verwalten, beauftragen die Fürsten ihre eigenen Vasallen: Richter, Scheriffs, Wachmänner usw. Diese Männer können selbst Leibeigene sein oder Freie, die sich in die Dienste des Landesherren gestellt haben, aber sie verkörpern die Macht des Fürsten – ihr Wort ist Gesetz, solange niemand, der auf der sozialen Leiter über ihnen steht, etwas anderes sagt.

Über den Vasallen steht der Hochadel und der niedere Adel. In vielen Feudalgesellschaften besteht der Adel aus Rittern, deren Stellung von ihrer Fähigkeit mit Klinge oder Magie abhängt. In der Regel gehört ihnen auch das Land und sie haben dafür geschworen, ihren Lehnsherrn ebenso zu verteidigen wie die von ihnen abhängigen Bürger. Diese Ritter sind Krieger oder Zauberer und in einigen Fällen auch die religiöse Hierarchie des Königreiches. Jene mit Burgen oder Festungen haben noch andere Aufgaben als darauf zu warten, dass ihr König sie ruft: Sie müssen in ihren Lehen Recht sprechen, eigene Ritter ausheben und unterhalten, um ihren Lehnsherrn zu unterstützen, und sich über die Politik ihrer Nachbarn und am Hofe auf dem Laufenden halten. Ferner müssen sie die Bauern besteuern, die Infrastruktur ihrer Lehen aufrechterhalten, da das Land technisch betrachtet immer noch dem Lehnsherren gehört, und Aufstände und Rebellionen nieder- und eindringende Monster zurückschlagen. Sie können ihre Titel mit Genehmigung des Lehnsherren an ihre Kinder weitergeben – viele Titel wurden zu Anfang noch verliehen und später erst vererbbar. Der Titelträger ist dafür verantwortlich, dass die Abgaben des Lehens gezahlt werden.

An der Spitze der Lehnpyramide sitzt der allmächtige Monarch.

Die Herrschaft über eine Feudalgesellschaft

Die Hauptverantwortung eines Feudalherren besteht im Schutz seiner Vasallen. Dieser Schutz ist sowohl physisch wie rechtlich und beinhaltet, dass er einem Vasallen schnell Beistand leisten muss, wenn er angegriffen wird, und bei Streitigkeiten rasch für Gerechtigkeit sorgen muss. Fortgeschrittenere Königreiche neigen dazu, sich auf Präzedenzfälle zu stützen

und ein allgemeingültiges Recht zu etablieren, aber Könige und Königinnen können dies beliebig außer Kraft setzen. Ihr Wort ist Gesetz und wird oft vom Mandat des Himmels gestützt (und ihren Verbündeten in der Kirche).

Schutz kommt in vielen Formen. Der ureigenste Sinn eines Königreiches liegt darin, vereint gegen feindliche Invasionen zu stehen, weshalb Vasallen schwören, dem König Krieger zu stellen und ihm zu Diensten zu sein. Der König muss das Reich gegen innere Bedrohungen, wie Rebellionen, Banditen, Diebe und Mörder, betrügerische Händler und abtrünnige oder ehrgeizige Adlige beschützen. In der Regel wälzt er diese Pflichten auf die örtlichen Landesherren ab und vertraut darauf, dass sie ihre Arbeit erledigen. Meist haben die Vasallen bei der Interpretation der Wünsche ihres Königs großen Spielraum. Es ist selten, dass sich jemand direkt an den Herrscher wendet – wozu dessen Vasallen auch niemanden ermutigten. Feudale Gerechtigkeit in den oberen Bereichen der Lehenspyramide neigt zur Zweckmäßigkeit statt zum Idealismus, was bedeutet, dass die Seite Recht erhält, die dem König den meisten Nutzen bringt. Zuweilen – wie im Fall des Kaisers des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nationen – wird der Monarch von einer Gruppe Gleichgestellter gewählt, statt den Titel über seine Blutlinie vererbt zu bekommen, in diesem Fall ist er zugleich Herrscher und seinen Untertanen verpflichtet, was sich in seinen Entscheidungen wiederspiegelt. In einer Feudalgesellschaft gibt es keine blinde Gerechtigkeit.

Die feudale Hierarchie

Ein Beispiel einer feudalen Hierarchie, von der Spitze zum Boden, folgt weiter unten. Beachte, dass der Adel das Land nicht selbst besitzt, sondern es für die Krone hält. Die Krone kann Ausnahmen machen, dies nennt man Allodialbesitz, über den der Eigentümer frei verfügen kann, aber meist fällt derartiges schnell durch Eroberung oder Trickserei an die Krone zurück. Das Feudalsystem bietet kaum Gelegenheit zu Reisen, so dass Abenteurer wahrscheinlich Freie sind, die ihre Stellung mittels großer Taten verbessern wollen, oder die jüngeren Abkömmlinge des Adels, die ihre eigenen Titel durch die Kraft ihrer Schwertarme erringen wollen.

Titel	Ländereien	Vererbbar?
König/Königin	Königreich	Ja
Fürst/Fürstin	Fürstentum	Ja
Herzog/Herzogin	Herzogtum	Ja
Markgraf/Markgräfin	Markgrafschaft	Ja
Graf/Gräfin	Grafschaft	Ja
Vicomte/Vicomtin	Grafschaft	Ja
Baron/Baronin	Baronie	Ja
Ritter/Edelherr/Edeldame	Herrenhaus	Nein
Händler	—	—
Freier	—	Ja
Leibeigener	—	Ja

Die Rolle der Religion

Der Glaube spielt eine große Rolle in vielen Feudalgesellschaften, besonders bei monotheistischen Glaubenssystemen, deren Kirchen alle ähnlich strukturiert sind. In einer phantastischen Welt ist aber dank verschiedener Pantheons und dem Willen der Götter, der sich in physischen Erscheinungen manifestieren kann, alles offen. Wird sich ein Herrscher mit einer Kirche verbünden? Zu Anfang mögen die Angehörigen der königlichen Familie ein solches Bündnis als angenehm empfinden, doch wenn ein Priester *Böses entdecken* oder *Gesinnung erkennen* wirken kann, ist es den Herrschern nicht mehr möglich, ihren wahren Glauben zu verbergen. Einer Kirche zu viel Macht zu verleihen, kann den Untergang eines Königshauses bedeuten. Wenn die Priester davon sprechen, dass der Herrscher dem Willen der Götter folgt und somit das göttliche Recht auf seiner Seite hat, können die Bürger des Reiches in dieser Annahme sicher schlafen. Doch was geschieht, wenn dies bei dem Thronerben anders aussieht? Korrumpiert er die Priesterschaft oder helfen die Priester dabei, jemand anderen auf den Thron zu bringen? In einer Feudalgesellschaft sind das keine leichten Aufgaben.

Abhängig davon, wie du die Gesellschaft entwickelst, können die Kirchen mehr oder weniger mit ihr verwoben sein. Rechtschaffene Kirchen sprechen natürlich einen Monarchen an, von dem alles Recht ausgeht. In diesem Fall arbeitet die Monarchie mit ihren spirituellen Ratgebern in ähnlicher Weise wie mit ihren Vasallen. In der Theorie ist die Kirche nur sich selbst verpflichtet, in der Realität ruft Macht aber zu Macht und jene Kirchen, die tief in die Politik verwickelt sind, bemühen sich, die soziale Ordnung und damit ihre eigene Machtposition aufrechtzuhalten, auch indem sie die rechten Glauben bewahren und Ketzereien bekämpfen.

Fragen zu deiner Feudalgesellschaft

Wenn du eine feudale Gesellschaft entwickelst, beachte das Folgende:

- Wer herrscht und wie erhält der Herrscher seine Macht und Kontrolle?
- Welche Gruppen wollen den Herrscher stürzen und warum?
- Wie wird der Herrscher gewählt?
- Wie hält der Herrscher die Ordnung aufrecht?
- Wie sehr ist der Herrscher mit den Angelegenheiten des Reiches befasst?
- Was sind die äußeren Bedrohungen?
- Was sind die inneren Bedrohungen?
- Wie korrupt ist der Adel?
- Wie starr ist das soziale System?
- Was halten die verschiedenen sozialen Klassen von den jeweils anderen?
- Wie gut kümmert sich der Adel um die Leibeigenen?
- Wie steht die Gesellschaft zu reisenden Abenteurern?
- Welche Rolle spielt die Religion, welche Gottheiten werden vorrangig verehrt?
- Haben Priester Macht? Wie viel?
- Gibt es innerhalb der Kirche eine Hierarchie, welche die Gesellschaftsstruktur wiederspiegelt?
- Welche Funktion üben Magier aus? Arbeiten sie für, gegen oder mit dem Monarchen?
- Was sind die wichtigsten Städte? Gibt es dort Bauwerke wie Kathedralen, Brücken und Festungen?

Die ländliche/bäuerliche Gesellschaft

Im Allgemeinen hängt der Fortschritt einer Zivilisation davon ab, dass sie das Jäger-und-Sammler-Modell hinter sich lässt, sesshaft wird und ihre Ressourcen zu verstehen und zu nutzen beginnt. Meistens beginnt es damit, dass Leute einer primitiven Gesellschaft wilde Tiere zähmen – entweder als Jagdbegleiter oder als Quelle für Nahrung, Milch oder Kleidung –, und lernen, Felder zu bepflanzen und abzuernten. Viele Kulturen entwickeln sich fort und konzentrieren sich auf weiteren technologischen Fortschritt, Eroberung oder mächtigere Magie.

Andere leben in Harmonie mit der Erde und verwurzeln regelrecht mit ihrer Scholle. Dies sind die ländlichen Gesellschaften, welche fast überall gefunden werden können, wo die Zivilisation sich ausgebreitet hat. Ohne die Fähigkeite große Mengen an Nahrung zu produzieren, den Ackerbau mit Hilfe von Lasttieren zu beschleunigen und auch eine ausgewogenere, fleischbasierte Ernährung zu haben, gibt es keine fortschrittlicheren Gesellschaften. Die Bürger wären von ihren eigenen Fähigkeiten sich zu ernähren abhängig, weshalb sie weder Kraft noch Neigung besäßen, sich anderen Überlegungen zu widmen. Nach der Erfindung der Landwirtschaft können sich aber mehr Leute der Verbesserung der Lebensumstände der ganzen Gesellschaft widmen, indem sie Töpfe zur Lagerung von Nahrungsmitteln herstellen, die Prozesse zum Gerben von Häuten verbessern und Kleidung herstellen, widerstandsfähigere Häuser bauen und eine Währung erfinden, um den Handel zu unterstützen.

In einer realistischen Welt züchtet ein Hirtenvolk Rinder, Pferde, Schafe oder Ziegen und baut Getreide, Linsen, Gerste oder Mais an – Grunderzeugnisse, die Arbeit, Stoffe und Essen für eine große Zahl an Leuten bieten. In einer phantastischen Welt könnten sie phantastische Kreaturen wie Greifen, Pferdegreifen oder Schreckenswölfe züchten. In beiden Fällen wählen Farmer und Viehzüchter Örtlichkeiten in der Nähe von Seen und Flüssen, so dass sie ihre Felder bewässern und ihre Tiere tränken können. Wenn es erforderlich ist, fällen sie Bäume und beseitigen Büsche und Unterholz, um Felder zu roden oder Weideland zu schaffen.

Eine ländliche Umgebung kann enthalten:

- Fruchtbares Ackerland außerhalb einer Stadt, dessen Bewohner von demselben arroganten Stadtvolk verhöhnt werden, dass von ihnen abhängig ist, um zu überleben.
- Leibeigene, die das Land um die Burg eines einstmals stolzen Adligen bewirtschaften, der ihnen dafür seinen Schutz anbietet.
- Ländliches Ackerland, welches ein fernes Imperium ernährt, dass seit einer Ewigkeit Krieg führt.
- Ein Paradies für Hirten, fern der Städte, dessen Bewohnern es an nichts fehlt.
- Ein befestigtes Bauerndorf hoch oben an der Steilküste einer Halbinsel, das seine Güter und seinen Lebensstil gegen Piraten und Plünderer verteidigt.

Das Leben in einer landwirtschaftlichen Gesellschaft

In den meisten besiedelten Gegenden ist das Zeitfenster vom Ausbringen der Saat bis zum Einbringen der Ernte eng bemessen. Egal ob dies an harten Wintern, heißen Sommern, zu viel oder zu wenig Wasser oder Monsteraktivitäten liegt, Bauern müssen viel im Voraus planen, um möglichst viel Nutzen aus ihrem Land zu ziehen. In der Nähe des Äquators haben sie mehr Zeit, nahe der Polarregionen weniger. Beständiger Anbau von Pflanzen entzieht dem Boden Nährstoffe, weshalb die Bauern auch jedes Jahr überlegen müssen, wie sie den Ertrag verbessern können. Entweder brennen sie kontrolliert Parzellen ab, um neues Ackerland zu gewinnen, betreiben Fruchtwechsel, lassen Felder zur Erholung brachliegen, bewässern sie oder bringen Dünger auf, den sie von ihren Nutztieren erhalten. Die Angehörigen einer landwirtschaftlichen Gesellschaft müssen ständig darauf bedacht sein, ihre Felder in einem fruchtbaren Zustand zu halten, und so viel wie möglich im dafür bestehenden Zeitfenster zu produzieren.



Bauern müssen auch auf Überflutungen, Seuchen, Insektenschwärme, Wald- und Steppenbrände, Stürme und andere Naturkatastrophen vorbereitet sein. Ihr Leben und Überleben hängt davon ab, dass sie Nahrung einlagern und vor künftigen Katastrophen sichern. Entsprechend entwickeln sie oft eine stoische, fatalistische Gedankenhaltung und schätzen einfache Freuden und harte Arbeit hoch ein.

Da Säen und Ernten und die Versorgung der Tiere viel Zeit und Aufwand erfordert, haben Bauern nur wenig Zeit und Energie, um sich mit Waffenfertigkeiten oder Zauberei in der Zeit von Frühling bis zum Herbst zu befassen und verlagern derartiges nahezu vollständig in den Winter.

Bäuerliche Gesellschaften halten in der Regel notwendigerweise eng zusammen, obwohl es auch zwischen ihren Angehörigen Spannungen und Feindseligkeiten geben kann. Diese Gesellschaften setzen Zusammenarbeit voraus, um überleben zu können, als Ergebnis erfolgt die Interaktion untereinander oft im Rahmen von Gruppenaktivitäten, wie der gemeinsame Gottesdienst oder ein Richtfest.

Die Religion von Bauern

Da sie eng mit dem Land verbunden sind, neigen diese Kulturen dazu, Gottheiten der Natur oder auch die Natur selbst zu verehren. Druiden und Fruchtbarkeitsgötter erhalten Dankesopfer und Gebete, aber auch an die Götter des Todes, der Krankheit und des Hungers werden Gebete gerichtet, um sie fernzuhalten. Die Fortpflanzungszyklen der Nutztiere sind sehr wichtig und andere heilige Tage können Bezug auf die Ernte, Sonnenwenden, Tag-Nacht-Gleiche, Pflanzzeit und andere jährliche Aufgaben besitzen. Solche Ereignisse werden oft mit Fruchtbarkeitsritualen, Freudenfeuern, Feierlichkeiten und Opfern begangen, um größere Ernteerträge, mehr Geburten und den Segen der Götter zu sichern.

Aberglaube und Tabus spielen oft ebenfalls eine wichtige Rolle in dieser Art von Gesellschaft. Wie bei der primitiven Gesellschaft (siehe Seite 150) entstehen viele Tabus aus der Weitergabe praktischen Wissens, so wie Ernährungsbeschränkungen in Bezug auf Tiere, die unreine Nahrung zu sich nehmen und so Krankheiten weitergeben könnten. Anderer Aberglauben umfasst das Platzieren magischer Zeichen und Hufeisen an Scheunen, um Unglück fernzuhalten, oder dass Bauern Ziegen zusammen mit den Kühen halten, um Krankheiten abzuhalten, und die Ziegen dann als Opfer bringen, um Seuchen zu vertreiben.

Soziale Struktur und Wirtschaft

Da Bauernhöfe ein integraler Bestandteil jeder Zivilisation sind, stellt sich für den Weltenbauer die Frage, wie groß der Teil der Gesellschaft ist, der sich auf die Landwirtschaft konzentriert. In der frühen Feudalgesellschaft arbeiteten die meisten Bauern und Leibeigenen auf Bauernhöfen. Mit der Verbesserung der Anbaumethoden und besserer Verteilung wurden einige Bauern zu Freien und übernahmen andere Berufe, so dass eine Mittelschicht entstand. Zu Beginn konzentrierten diese Berufstätigen sich auf eher ländliche Handwerke wie Weber, Töpfer oder Schmiede.

Es gibt keine besondere Regierungsform, die am besten zu einer ländlichen Gesellschaft passt. Manche haben das Erbkönigtum und der Monarch regiert, wie es ihm passt, während andere sich ihre Anführer wählen oder einen Ältestenrat versammeln und wieder andere nur zur gegenseitigen Selbstverteidigung zusammenkommen. Daheim ist der Vater in der Regel der Landbesitzer und Oberhaupt des Haushaltes, der von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang auf den Feldern arbeitet. Während die Ehefrau oft neben ihm während der Ernte arbeitet und sich um die Haltbarmachung der Nahrung kümmert, ist es für die meisten Frauen eine wichtige Aufgabe, möglichst kräftige Kinder zu gebären und großzuziehen, da mehr Kinder auch mehr helfende Hände auf den Feldern bedeuten.

Herausforderungen

Die meisten ländlichen Gesellschaften liegen weitab vom schützenden Arm eines Lehnsherren, sofern sie überhaupt einen haben. Daher sind sie auf sich selbst angewiesen. Neben dem Wettlauf gegen die Zeit und die Natur, um ausreichend Nahrung zum Überleben zu produzieren, sind Plünderer und Monster eine ständige Bedrohung, besonders im Winter, wenn die Vorratskammern voll sind und die Nahrungssuche schwer ist. Als Ergebnis können Bauern gegenüber Abenteurern ebenso misstrauisch bis feindselig sein, wie sie ihren Schutz willkommen heißen könnten. Krieg ist ein weiterer großer Zerstörer ländlicher Gemeinschaften – obwohl sie selten selbst kämpfen, müssen Bauern mit ansehen, wie ihre Felder zertrampelt und die Tiere durch nicht begrabene Leichen krank werden. Kriegsherren aller Gesinnungen sind berüchtigt dafür, Nutztiere zu beschlagnahmen und zur Ernährung schlachten zu lassen, und ihre Truppen in den Häusern einzuquartieren, auch wenn sie dort nicht willkommen sind.

Fragen zur deiner ländlichen/landwirtschaftlichen Gesellschaft

Wenn du eine ländliche oder bäuerliche Gesellschaft entwickelst, solltest du einige grundlegende Fragen im Kopf behalten:

- Wie technologisch fortgeschritten sind sie?
- Woher kamen sie ursprünglich und warum sind sie nun hier?
- Was haben sie getan, als sie eintrafen, haben sie sich den Kreaturen und Leuten, die bereits hier waren, freundlich oder feindlich gegenüber verhalten?
- Haben sie Saatgut und Tiere aus ihrem Heimatland mitgebracht?
- Was für Gelände bewohnen sie?
- Wer sind ihre Freunde und Feinde?
- Wie fruchtbar ist das Land? Was geschieht mit überzähliger Ernte, wird sie gehandelt oder eingelagert für künftige Notzeiten?
- Wie düngen die Bauern ihr Land und womit? (Kot, Kompost, Blut, Leichen ihrer Feinde, Magie, Gebete…)
- Was ernten sie hauptsächlich, welche Tiere halten sie primär?
- Welche Tiere verwenden sie als Lasttiere?
- Wie lagern sie ihre Nahrung?
- Haben sie eine Währung und wenn ja, wie sieht sie aus? Wer legt sie fest und mit welchem Recht?
- Wie ist das Wetter und was für Kleidung tragen die Leute?
- Wie reinlich sind sie und wie halten sie diesen Grad an Hygiene aufrecht?
- Was halten sie von Magie und Zauberwirkern?
- Wie ist ihre Beziehung zu den Göttern?
- Wie ist ihre Beziehung zu Reisenden, Händlern und anderen Fremden?
- Wie beschützen sie sich und ihr Land?
- Was für Monster und Feenwesen leben in ihrer Nähe und wie gehen sie mit ihnen um?

Die kosmopolitische Gesellschaft

Während Flachland, Felder, Bergspitzen, Wälder und Tundren alle auf einer gut entwickelten Welt ihren Platz haben, ist die Stadt der Ort, an dem das Herz einer zivilisierten Kultur schlägt. Als Handelszentren, militärische Befestigungen, Hort von Kunst und Wissenschaft sowie als Sitz von Regierungen sind sie Ansammlungen von Geschichts- und kulturellem Wissen. Doch was macht eine Stadt aus? Wie entsteht sie und wie zieht sie ihre Bewohner an?

In der Regel bilden sich Städte um Wasserquellen – egal ob eine einzelne Oase oder ein See, ein Fluss oder am Meer – wo Fischfang möglich ist und Leute und Waren bequem transportiert werden können. Sobald der Bedarf an Wasser gedeckt ist, entstehen Städte oft in der Nähe von fruchtbarem Ackerland oder reichen Erzadern – oder an Kreuzungen von Handelsstraßen, auf denen solche Dinge transportiert werden. Sie können an strategischen Schlüsselpunkten entstehen, wie an Bergpässen, die den Zugang zu fruchtbaren Tälern kontrollieren und so die Besteuerung erleichtern, oder vor einem schwierigen Abschnitt einer wichtigen Straße, so dass müde Reisende einen Platz zum Ausruhen finden oder ihre Last abgeben und Wurzeln schlagen können, so dass sie die Stadt vergrößern. Aus welchem Grund auch immer, eine Stadt wächst und gedeiht, indem sie zu einem Zentrum wird und Handel, Besucher und neue Bewohner anzieht. Während sie wächst, verändert sie sich auch und die Bewohner können die Gestalt der alten Stadt unterhalb der glänzenden Straßen erkennen, wo die alten Gebäude Seite an Seite mit neuen existieren oder langsam von diesen ersetzt werden. Die Architektur einer Stadt ist meist eine Spiegelung ihrer Bewohner. Gründer und Zuwanderer bringen oft die Vorlieben und kulturellen Angwohnheiten ihrer Heimat mit, so dass die Gebäude und Strukturen einer Stadt eine Aufzeichnung ihrer Geschichte darstellen.



Bedürfnisse einer Stadt

Kleinere Siedlungen wie Dörfer und Festungen können zuweilen in kaum annehmbaren Situationen bestehen – oft aus strategischen militärischen Gründen, aber die meisten realistischen Städte haben ein paar grundlegende Bedürfnisse, die erfüllt werden müssen:

- Zugang zu ausreichend Nahrung und Frischwasser – sowohl als Trinkwasser wie auch für sanitäre Zwecke.
- Eine zentrale Autorität, entweder ein König oder ein Rat, die Schutz bietet und Steuern erhebt, um Stadtmauern, Wachen, Bewaffnung und andere Verteidigungen gegen eine Invasion bezahlen zu können.
- Infrastruktur, um Nahrung und sonstige Grundlagen zu liefern.
- Handwerker und Spezialisten, sowie der Import von Rohstoffen für diese Künstler.
- Ein Grund für ihre Existenz: Warum befindet sich die Stadt hier und nicht 30 Kilometer weiter die Straße herunter? Hat dieser Punkt eine strategische Bedeutung, natürliche Ressourcen oder ist die Stadt an einer Kreuzung von Handelswegen?

Stadtplanung

Die erste Frage, die sich ein SL hinsichtlich einer Stadt stellen muss, lautet, was die ursprünglichen Siedler an diesen Platz gezogen und zum Bleiben bewogen hat. War es der Schutz einer Bergklippe? Die Nähe zu einem Fluss? Oder ist der Platz nur der Ort, von dem aus man am leichtesten zu einer einfach auszubeutenden natürlichen Ressource gelangen kann? Am Anfang ist der Bau der Infrastruktur eine Aufgabe der Gemeinschaft und erfordert wenig Verwaltungsaufwand. Doch wenn die Stadt wächst, muss irgendwer schließlich das Kommando übernehmen. Wer beherrscht die Stadt und wie wird er ernannt? Sind die Anführer Bürgermeister, die vom Volk gewählt werden, oder Vizekönige, die anstelle eines Königs herrschen? Wie machen sie Gesetze und wie geben sie ihrer Gesetzgebung Rückhalt? Wie weit sind sie bereit zu gehen, um sie durchzusetzen? Ist es eine freie Stadt, wo die Bürger ohne Furcht sprechen können, was sie bewegt, oder ein schwer bewachtes Fort, in dem jeder Anschein von Insubordination unter dem eisernen Stiefel des Gouverneurs zertreten wird? Wenn es das Letztere ist, warum gehen Händler dieses Risiko ein, um dort Handel zu treiben?

Jede Stadt benötigt Handel zum Wachsen. Manche entwickeln sich aus Siedlungen von Fallenstellern, während andere in der Nähe besonders ergiebiger Minen entstehen. Manche sind nur Rastplätze entlang von Handelswegen in der Nähe natürlicher Quellen in der Wüste. Was ihnen allen gemein ist, ist dass sie zentrale Orte sind, an denen Leute unterschiedlichster Herkünft zusammenkommen und ihre Waren an jene verkaufen, die sie brauchen. Handel ist das Lebensblut einer Stadt, die Zölle und Steuern unterstützen die Infrastruktur, ihre Münzen stabilisieren die örtliche Wirtschaft und die kulturellen Sitten der Händler dominieren schnell örtliche Gebräuche. Handel erfordert aber Märkte und Märkte erfordern Marktplätze. Welche Art von Handel definiert deine Stadt? Dreht sich alles um dasselbe Handelsgut und versuchen die Händler sich gegenseitig zu unterbieten, um ihre Waren an Fremde zu verkaufen oder gibt es ein viele verschiedene Güter, die sich hauptsächlich an die eigene Bevölkerung richten? Wie sehen die Marktplätze aus? Je größer die Stadt ist, umso mehr Märkte braucht sie, die zentral für die Geschäfte und Wohnbezirke liegen. Und diese Märkte benötigen Verteilungswege – d.h. Straßen.

In den seltensten Fällen wird eine Stadt im Voraus geplant – und dann meist als Folge einer Anordnung der Regierung oder aufgrund eines religiösen Mandats. Ansonsten wachsen Straßen in der Regel um existierende Strukturen herum und entlang der Pfade der ursprünglichen Siedlung. Als Ergebnis haben die meisten Städte gewundene, enge Straßen für Fußgänger und schmale Karren und wachsen die Häuser nach oben hin zusammen. Wenn die Stadt wächst, verändern sich auch die Straßen und werden breiter, wenn und wo das Verkehrsaufkommen und die Nutzungsart es erfordern. Wenn die Straßen oft von schweren Karren befahren werden, könnten die Regierenden der Stadt sie pflastern lassen, um zu vermeiden, dass sie sich bei Regen in Morast verwandeln. Kleinere Straßen bleiben oft ungepflastert und die Anwohner könnten sogar den Inhalt ihrer Nachttöpfe direkt in den Rinnstein ausgießen und warten, dass der Regen den Dreck fortwäscht.

Städte beherbergen häufig eine Mischung sozialer Klassen. Manche Leute werden unweigerlich reich und entwickeln unterschiedliche Lebensweisen, so dass sie Angehörige der niederen Gesellschaftsschichten benötigen, um ihnen bei dem Unterhalt und der Verwaltung ihres Besitzes zu helfen. Welchen Anteil deiner Stadt kontrollieren die Reichen? Gibt es eine Mittelschicht? Wie vermischen sich die verschiedenen Völker und was ist die allgemeine Ansicht der Einwohner von denen, die sich von ihnen unterscheiden? Welche Arten politischer oder religiöser Gruppen gibt es in der Stadt und wie interagieren sie? Die meisten dieser Gruppen werden an der Macht interessiert sein und viele werden glauben, sich besser um den Schutz der Stadt kümmern zu können als der aktuell herrschende Klüngel. Aber wovor muss die Stadt beschützt werden? Das *Pathfinder Rollenspiel Monsterhandbuch* enthält hilfreiche Aufzählungen an Monstern, die nach Umgebung und Lebensraum geordnet sind – diese Listen sind unschätzbar wertvolle Werkzeuge, wenn du bestimmen willst, welche Monster in der Nähe der Stadt leben. Natürlich zieht die Gegenwart von Monstern auch Abenteurer auf der Suche nach Ruhm und Reichtum an. Je mehr Monster oder sonstige physische Bedrohungen für eine Stadt existieren, umso wahrscheinlicher ist es, dass die Stadt größere Vorräte an Abenteuerausrüstung unterhält und dass man dort Waffengeschäfte, Rüstkammern und dergleichen vorfindet.

Fragen zu deiner Stadt

Auch der Entwurf einer Stadt kann als überwältigende Aufgabe erscheinen. Im Rollenspiel liegt der Schlüssel darin, sich zu überlegen, welche Aspekte am ehesten dein Abenteuer oder die SC beeinflussen werden. Ehe du anfängst, deine Stadt zu Papier zu bringen, solltest du dich daher mit den praktischeren Elementen der Örtlichkeit vertraut machen, indem du die folgenden Fragen beantwortest, von denen viele auch nützlich sind, wenn es um den Entwurf kleinerer Ortschaften geht:

- Wer herrscht in der Stadt?
- Wie hält der Herrscher sich an der Macht?
- Welche Gruppierungen oder Persönlichkeiten intrigieren gegen den Herrscher und warum?
- Welche vier Arten von Gegnern treten üblicherweise in Kampagnen auf, die in dieser Stadt spielen?
- Mit welchen lokalen NSC werden sich die SC wahrscheinlich anfreunden und warum?
- Welche drei Dinge machen die Stadt einzigartig?
- Welche Monster lauern in der Stadt?
- Wie mächtig sind die Handelsgilden in der Stadt?
- Gibt es eine Magiergilde?
- Gibt es eine Diebesgilde?
- Welche Gottheiten sind mit Tempeln in der Stadt vertreten?
- Welche ist die vorherrschende Religion? Was an deiner Stadt macht diese Religion beliebt?
- Wohin werden die SC sich wahrscheinlich wegen Heilung wenden?
- Wo können die SC Waffen, Rüstungen und Ausrüstung kaufen?
- Welche ist die beste Schenke der Stadt, welches das beste Gasthaus?
- In welcher Taverne kommt es höchstwahrscheinlich zu einer Kneipenschlägerei?
- Wo könnten die SC magische Gegenstände kaufen, verkaufen oder tauschen?
- Wie wirkt sich die soziale Klasse auf das Leben der jeweiligen Stadtbewohner aus?
- Was halten die Angehörigen der sozialen Schichten voneinander?
- Wie korrupt ist die Stadtwache? Wie das Gericht?
- Wie gefährlich ist die Stadt in der Nacht?
- Was sind die drei schönsten Dinge in der Stadt?
- Wie beschützt sich die Stadt?
- Wie riecht die Stadt?
- Wie amüsieren sich die Bürger?
- Was fürchten die Bürger am meisten?
- Was würde einem Barden an der Stadt gefallen?
- Was würde ein Barbar, Druide oder Waldläufer an der Stadt mögen?
- Was würde deinem Freund/deiner Freundin, bzw. deinem Ehegatten an der Stadt gefallen?
- Warum kommen Abenteurer in deine Stadt?

Andere Gesellschaftsformen

Bei den bisher dargestellten Kulturen handelt es um breit angelegte Kategorien, welche sicherlich nicht die einzigen sind, die auf einer phantastischen Welt existieren. Andere haben ähnlich angefangen, dann aber dramatisch abweichende Pfade beschritten. Weiter unten führen wir einige Möglichkeiten auf. Diese Abrisse können von Weltenbauern genutzt werden, um gänzlich neue Gesellschaftsformen zu entwickeln. Egal ob deine Gesellschaftsform von einer irdischen Zivilisation inspiriert wurde, oder etwas völlig Neues und Fremdartiges ist, beachte dabei die folgenden Fragen:

- Aus welchen Gründen werden Angehörige dieser Gesellschaftsform zu Abenteurern und wie sind ihre generelle Grundeinstellung und ihre Verhaltensweise?
- Wie treten Vertreter dieser Gesellschaft normalerweise gegenüber Abenteurern auf?
- Wie verhalten sie sich gegenüber Fremden?
- Gibt es Gebräuche, gegen welche Fremde sehr leicht verstoßen könnten? Dies könnte von einfacher Etikette bis hin zu Reinigungsritualen reichen. Wie sieht die übliche Strafe aus?
- Wie kommuniziert die Gesellschaft? Wie geben ihre Mitglieder Wissen weiter?
- Wo steht die Kultur im Chaos-Ordnung-Spektrum, ist sie eher anarchistisch oder autoritär?
- Womit handeln die Angehörigen der Gesellschaft und wovon leben sie?
- Wie werden die Herrscher bestimmt und auf welcher Grundlage geben sie ihre Autorität weiter?

Bürokratie: Eine Bürokratie entsteht aus einer feudalen oder autoritären Gesellschaft. Sie erfordert in der Regel die Fähigkeit zu lesen und schreiben und festgelegte Gesetze. Die Kultur kann uralt oder fortschrittlich sein, muss aber groß oder komplex genug sein, dass die Herrscher jenen, die die Gesetze verstehen und anwenden, größere Verantwortung übertragen haben. Bei vernünftiger Anwendung ist die Bürokratie ein intelligenter und kontrollierter Weg, um ein großes Reich in Bezirke aufzuteilen und zu verwalten. Wenn es allerdings übertrieben wird, erkennt man, weshalb dies die bevorzugte Organisation in der Hölle ist. Sie mahlt langsam und sehr fein…

Das Staatsoberhaupt einer Bürokratie kann ein König, ein Ratsherr, ein Priester oder eine reine Gallionsfigur sein, aber jenseits des Herrschers liegt die eigentliche Macht bei den Bürokraten, welche das Recht interpretieren und die Ressourcenverteilung kontrollieren. Sie sind keine einfachen Funktionäre der Verwaltung, sie sind diejenigen, die den Staat steuern. Sie kontrollieren die Rechtsvorschriften, die Ministerien und das Schicksal der Bürger. Es kann eine Adelsschicht geben, deren Macht sich aber auf ihren Einfluss über die Minister beschränkt, die die Bürokratie überwachen. Adelige, welche die Gunst der Bürokraten verlieren, könnten feststellen, dass ihr Land an andere vergeben, ihre Steuerlast erhöht, ihre Titel auf seltsame Weise herabgestuft werden usw. Dem Bürgerlichen, der einen Bürokraten verärgert, droht großes Leid, da ein wenig Macht manchmal einen Bürokraten zu seltsamen und bösartigen Handlungen verleiten kann.

Du kannst versuchen, eine bürokratische Verwaltung mit anderen sozialen Systemen zu kombinieren, um seltsame Ergebnisse zu erreichen. Eine ländliche Bürokratie beispielweise würde den Bauern sagen, was wo anzubauen haben, welche Felder brach zu liegen haben und welche Bauern in der Miliz kämpfen sollen. Bürokratischer Feudalismus könnte etwas ergeben, das dem mittelalterlichen China ähnelt.

Dekadenz: Gesellschaften steigen auf und Gesellschaften scheitern. Schwächere Gesellschaften verschwinden einfach im Dunkeln der Geschichte oder unter den Stiefeln erobernder Armeen. Stärkere Gesellschaften neigen dagegen dazu, Stück für Stück in die Finsternis zu rutschen. Liegt es am korrumpierenden Einfluss des Geldes? Wurde das Militär mit schlecht geplanten Feldzügen überfordert? Wurde die Kluft zwischen den oberen und unteren Gesellschaftsschichten zu groß oder haben übermäßige Launen, Drogengenuss oder Auswüchse der Religionen das Reich zugrunde gerichtet? Aus welchem Grund auch immer, die einstmals große und mächtige Gesellschaft verliert ihre Macht und muss zusehen, wie ihre Provinzen abfallen. Ihre Feinde ergreifen die Gelegenheit und übernehmen die Grenzgebiete. Starke Provinzen erklären ihre Unabhängigkeit. Frühere Verbündete beanspruchen schwächere Provinzen oder gewinnbringende Handelswege.

In den Städten setzt ein allgemeines Unwohlsein ein. Die Bürger schwanken von einem Extrem ins andere, da sie überlegen, wie sie den alten Ruhm und Glanz wiederherstellen können. Sie könnten in Fraktionen aufsplittern, von denen jede versucht, für ihre Mitglieder so viel Macht wie möglich anzuhäufen, um die Früchte des Imperiums zu genießen, solange sie noch leben, oder um sie für eine mögliche Wiedergeburt ihres Landes einzusetzen. Wie auch immer, die herrschende Klasse und die Klassen darunter sind zersplittert, misstrauisch und häufig gewaltbereit. Obwohl die Infrastruktur noch existiert, die das Imperium zusammenhält, beginnt sie langsam zu verfallen und die Armen werden immer zorniger, während die Reichen immer träger werden. Die dekadente Kultur, die einst auf Recht und Ordnung basierte, zerfällt in Chaos und Anarchie – und wird damit zu einem Nährboden zu Abenteurer.

Kastensystem: Dies ähnelt dem Feudalsystem. Das bekannteste irdische Beispiel in der Geschichte ist Indien, dessen Gesellschaft sich in mehrere breite Klassen unterteilt: Brahmane, die Lehrer und Priester, Kshatriyas, die Kämpfer und Könige, Vaishya, Händler und Bauern, und Sudra, Handwerker und Diener. Unter diesen stehen die Dalit oder Unberührbaren, die niedere und „unreine“ Arbeiten erledigen wie Abfallsammeln, Straßenfeger oder Schlachterei. Jede Kaste hat ihre eigenen Pflichten und Verantwortungen sich selbst und anderen Kasten gegenüber. Die Angehörigen einer Kaste können nur innerhalb ihrer Kaste heiraten und auch nicht einfach in eine andere als jene wechseln, in die sie hineingeboren wurden. Innerhalb ihrer Kaste sind alle gleichgestellt, können aber durch Kunstfertigkeit und Leistung an Achtung gewinnen. Die Kasten arbeiten unabhängig voneinander, allerdings kann keine ohne die anderen bestehen. Ein System aus gegenseitigen Verpflichtungen hält die Gesellschaft funktionsfähig, so dass kaum jemand, der davon profitiert, sich gegen das Kastensystem stellen würde. Andere sehen es aber oft als ein Werkzeug, um Leute ohne Hoffnung auf Veränderungen zu unterwerfen. Die ganze Kultur könnte mit solchen Spannungen zu kämpfen haben.

Magokratie: Ähnlich einer Aristokratie ist eine Magokratie eine Gesellschaft, in der Magier, Hexenmeister und andere Wesen mit magischer Macht die Regierung stellen oder kontrollieren. Jene, welche Zauberei beherrschen, haben einen starken Vorteil in diesem Land, müssen sich aber vielleicht auch erst gegen andere beweisen, so dies örtliche Regelungen vorschreiben. Jene ohne Magie sind meist die Unterschicht, welche den Launen der Herren dienen muss. Diese Kulturen sind meist mehr in Richtung Forschung orientiert, um mächtige und fremdartige Magie zu gewinnen, statt sich der Alltagspolitik zu widmen, so dass eher die Möglichkeit besteht in die Dekadenz abzurutschen. Die Anführer könnten brilliante Politiker sein, die ein Utopia für alle schaffen, oder vielleicht gefährdet die Elite auch ständig das Leben ihrer Untertanen mit Experimenten und den Versuchen, ihre wildesten Theorien zu beweisen. Manche dieser Gesellschaften liegen daher in ausgebrannten Wüstenlanden und andere in Paradiesen. Handelsgüter aus diesen Ländern sind oft magisch und mächtig, aber ihre Handelspartner könnten sich Sorgen wegen Betrug oder Gerechtigkeit machen. Diese Länder sind meist offen für Abenteurer, so wie die Herrscher offen für neue Experimente und Ideen sind, es wird aber auch immer Ausnahmen geben, so dass die Grenzen mancher Reiche magisch versiegelt sind.

Abenteurer aus einer Magokratie könnten schwach-magisch begabte Ausgestoßene sein, die geflohen sind, um sich einen Platz in der Geschichte zu sichern, Zauberlehrlinge oder Reisende, die als Botschafter oder Spione tätig sind, oder Gelehrte auf der Suche nach unentdecktem Wissen.

Matriachat: Ein Matriachat ist ein System, in dem die Frauen herrschen und Männer in größerem oder kleinerem Umfang unterworfen und geknechtet werden. Die Bevölkerung könnte eine kriegerische Amazonenzivilisation sein, in welcher die Frauen die Männer als Sklaven und Erzeuger, aber nicht als Ehemänner benutzen. Oder sie könnte sanft und ernährend geprägt sein, indem die Frauen den Männern gestatten, zur Verteidigung beizutragen, ansonsten aber Politik, Industrie und Künste durch eine Kombination kommunaler Herrschaft und Sorge für das Allgemeinwohl dominieren. Überlege, wo diese Gesellschaft herkommt – ist das Matriarchat eine brutale, revolutionäre Antwort auf eine lange Geschichte der Unterdrückung durch die Männer oder eine natürliche Entwicklung, die im Lauf vieler Generationen stattgefunden hat, und über die keiner zweimal nachdenkt?

Wenn du ein Matriarchat erschaffst, solltest du sowohl die Rollen der Frauen wie auch der Männer in dieser Gesellschaft ansprechen und ob die Herrscherinnen fremde Männer als Besucher und nahezu Gleichgestellte empfangen oder sofort versklaven.

Monströs: Viele monströse Gesellschaften befinden sich technologisch am unteren Ende des Spektrums. Sie leben in Höhlen oder ernähren sich überwiegend durch Raubzüge statt durch Ackerbau und Viehzucht, doch einigen gelingt der Sprung zu fortgeschritteneren Zivilisationen. Dies passiert meist weit weg von den Ländern der Menschen. Manchmal haben sich diese Gesellschaften von ihresgleichen abgespalten und wurden aus den Ländern verbannt, die sie beherrschen wollten. Sie könnten zivilisiertere Gesellschaften als Beute betrachten und sie überfallen, um an Sklaven für die Feldarbeit und Ersatz für Verstorbene zu gelangen. Sie könnten aber auch nach dem Prinzip „Leben und Leben lassen“ existieren und den Fortschritt ihrer Spezies auf friedvollem Wege verfolgen, ihr Land aber mit Klauen und Zähnen verteidigen, wenn es nötig wird. Monströse Kulturen begegnen Fremden oft mit misstrauischem, finsterem Blick aufgrund ihrer Natur und der Verfolgung, der sie oft durch „normale“ Völker ausgesetzt sind. Sie können Besucher tolerieren, heißen sie aber selten willkommen.

Theokratie: In einer Welt, in welcher die Götter nicht nur existieren, sondern sich auch durch direkte Eingriffe manifestieren, gewinnen ihre Sprachrohre oft in manchen Gesellschaften größeren Einfluss. Einige Leute sind viel religiöser als andere und in diesem Umfeld können Priester leicht die Regierungsgeschäfte übernehmen, so dass sie nicht länger neben den weltlichen Autoritäten existieren, sondern an deren Stelle treten. Sie erlassen Gesetze auf der Grundlage ihrer heiligen Lehren und erwarten, dass die Bevölkerung gehorcht. Die Priester chaotischer Gottheiten übernehmen selten die Regierung, da sie an Individualität und nicht die Herrschaft des Gesetzes glauben.

Wenn eine Priesterschaft an die Macht kommt, indem sie eine bestehende Machtstruktur übernimmt, könnten ihre Mitglieder einfach die Spitze besetzen und die Ministerien oder Höfe des Adels durch Edikte und Gebote kontrollieren. Sollten sie stattdessen die bisherige Machtstruktur ersetzen wollen, könnten sie ihre Regierung als Abbild oder einen Zweig der Kirchenhierarchie aufbauen. Priester übernehmen die Stellung der Bürokraten, Schreiber, Höflinge und Richter und interpretieren die Worte ihrer Gottheit als Gesetz. Solange sie weiterhin ihre Kräfte von den Göttern erhalten, werden sowohl sie als auch ihre Untertanen annehmen, dass ihr Tun den Segen der jeweiligen Gottheit hat – ein Mandat des Himmels im wahrsten Sinne des Wortes.

Priester in einer phantastischen Welt müssen gemäß ihrer Natur gläubig sein, um aus ihren Gebeten Macht zu ziehen. Jene, die in der Hierarchie der Kirche an Machtpositionen aufsteigen, sind folglich die Gläubigsten der Gläubigen. Ihre Gegner könnten sie sogar Extremisten oder Fanatiker nennen. Gemäßigte Kräfte könnten in einer Theokratie existieren, könnten aber ebenso gut zusammengetrieben und aus dem Land oder zumindest von allen Machtpositionen gejagt werden. Fremde könnten willkommen sein, ebenso könnte man von ihnen verlangen zu konvertieren oder einen Zehnten an die Kirche abzuführen, solange sie sich im Land aufhalten. Priester aus diesen Ländern könnten strenggläubiger sein, ihren Herrschaftsanspruch als Privileg betrachten oder politische Speichellecker sein, die sich hinter einer winzigen Tünche des Glaubens verbergen. Auf Abenteuer ziehende Priester aus solchen Ländern könnten Missionare und Gesandte sein. Wie expansionistisch die Theokratie ist, hängt von den Lehren und Interpretationen ihrer heiligen Texte ab. Solch eine Gesellschaft könnte sich entscheiden, ihre Grenzen zu achten und Anhänger allein durch die Tugend strahlender Güte zu sammeln, oder heilige Kriege auszurufen, um den Ungläubigen die Wahrheit zu bringen.

Technologie

Zu den wichtigsten Faktoren beim Weltenbau gehört der Grad an technologischem Fortschritt. Technologie beeinflusst alle Aspekte des Spieles, beginnend bei der Ausrüstung der SC bis hin zu den Arten von Abenteuern, die ein SL leiten kann. Obwohl viele phantastische Spiele davon ausgehen, dass die Technologie in etwa der des europäischen Mittelalters entspricht, ist das bei weitem nicht die einzige Möglichkeit – selbst wenn man Subgenres außen vor lässt, die unter Science Fiction laufen würden, kann man in der Phantastik von Steampunk mit dampfbetriebenen Geräten und Waffen über mit Magie erfüllter Technologie bis hin zur Welt primitiver Barbaren alles abdecken. Also, wie entscheidest du, was für deine Welt das Richtige ist?

Umstrittene Technologie

Viele phantastische Rollenspiele gehen von einem mittelalterlichen oder Renaissance-Entwicklungsstand aus, einem Grad an Technologie, bei dem Burgen, Schwerter und Rüstung an der Spitze ihrer Entwicklung stehen. Wenn deine Welt denselben Trendvorlagen wie die Geschichte der Erde folgt, stehen aber verschiedene revolutionäre technische Entwicklungen quasi vor der Tür, so dass du überlegen solltest, ob und wie diese mit deinem Hintergrund interagieren könnten.

Dampfkraft: Ganze Genres – besonders Steampunk – wurden um Dampfkraft und die Idee einer „phantastischen industriellen Revolution" herum aufgebaut. Dampfboote, -züge, mechanisierte Fabriken – eine einfache Dampfmaschine kann eine Welt – und damit den Hintergrund – unglaublich voranbringen, weshalb Dampfkraft sich auch sehr leicht in den Vordergrund drängen kann. Dampfkraftbetriebene Fahrzeuge modernisieren den Transport von Truppen, Zivilisten und Gütern und erleichtern es, weitläufige Imperien zu errichten. Dampfbetriebene Fabriken erzeugen automatisch perfekte Güter von einer Qualität und mit einer Geschwindigkeit, mit der die traditionelle Heimarbeit nicht mithalten kann. Selbst dampfbetriebene Kriegsmaschinen könnten auch auf Schlachtfeldern auftauchen. Neben Feuerwaffen hat die Dampfkraft das größte Potential, deine Kampagne zum Guten oder zum Schlechten drastisch zu verändern. Also nutze sie mit Vorsicht!

Druckerpresse: Druckerpressen verbreiten die Fähigkeit zu lesen und zu schreiben und helfen den Leuten, sich zu organisieren und Informationen zu verbreiten, dennoch können sie für einen SL auch ziemliche Probleme verursachen – und erst recht für feudale Herrscher, die ihre Machtbasis auch darauf stützen, dass ihre Leibeigenen dumm und unwissend von der Welt bleiben. Wenn du die Druckerpresse auf deine Welt loslassen willst, wer soll zu ihr Zugang haben und was wird auf ihr gedruckt – religiöse Texte oder Aufrufe zur Revolution? Kann sie magische Texte wie Zauberbücher und Schriftrollen drucken und wenn ja, wie verhinderst du, dass nun plötzlich billige und leicht zugängliche Magie die Wirtschaft zerstört?

Feuerwaffen: Von allen Technologien, die du in einen Kampagnenhintergrund einführen kannst, hatte keine einen derartig polarisierenden Effekt wie Schießpulver. Manche SL betrachten den Gedanken an einen Kämpfer mit einer Pistole als Ketzerei, während andere sich freudig auf primitive Steinschlosswaffen und Donnerbüchsen stürzen und wieder anderen nichts lieber sehen würden, als Barbaren, die in einer Hand Schwerter schwingen und in der anderen Sturmgewehre tragen. Waffen stellen dich aber vor einige Probleme hinsichtlich der Spielbalance, da es sehr wichtig ist, dass das Hinzufügen von Schusswaffen existierende Spielercharaktere nicht überflüssig macht. Wenn du Feuerwaffen verwenden willst, dann überlege, wie und wo sie sich entwickelt und dann verbreitet haben – große Kanonen und einfache Bomben sind leichter zu bauen als Handfeuerwaffen, und selbst wenn die Büchsenmacherkunst derart weit fortgeschritten ist, um Frontladergewehre und –musketen zu gestatten, ist es noch ein weiter Weg zur Erfindung von Patronen und anderen Dingen, welche ein schnelles Nachladen erlauben. Bis dahin muss ein Musketenschütze, dessen erster Schuss sein Ziel verfehlt hat, damit rechnen, von Pfeilen gespickt zu werden, während er nach Pulver und Füllmaterial sucht.

Hygiene: Das Mittelalter war ein abscheulicher Ort voller Schmutz und Krankheit. SL, welche nach Authentizität streben, könnten alle Stadtbewohner ihre Nachttöpfe auf die Straßen entleeren lassen, aber Abtritte, Plumpsklos, Aquädukte und andere sanitäre Anlagen sind nicht zwangsläufig in jeder Kultur ein Anachronismus. Und welcher Magier, der die Ebenen bereisen kann, will schon ständig in menschliche Fäkalien treten?

Luftschiffe: Verschiedene historische Schriften behaupten, dass die ersten Flugmaschinen im Mittelalter oder noch früher auftauchten – wenn auch ohne wirklichen Erfolg und dafür mit schweren Verletzungen verbunden. Die Technologie hinter dem Heißluftballon könnte noch einige Jahrhunderte älter sein. In einer Welt, in welcher Kreaturen von der Größe von Drachen durch den Himmel gleiten, würde es nur Sinn machen, wenn ihre Bewohner dies auch anstreben. Luftschiffe bringen ihre eigenen Probleme mit: Zwar sind sie exotisch und nützlich, um SC zu transportieren, doch welchen Sinn haben Burgmauern, wenn der Feind Bomben aus großer Höhe herabregnen lassen kann? Wie selten sind Luftschiffe und wer hat die Möglichkeit sie einzusetzen?

Medizin: Medizinische Fortschritte erfolgten in der Geschichte zu unterschiedlichsten Zeiten an unterschiedlichen Orten. Die ersten Krankenhäuser entstanden im Nahen Osten – die Idee kam dann mit den Kreuzzügen nach Europa. In Südasien haben Zahnärzte bereits vor 9.000 Jahren in Zähnen herumgebohrt, die alten Ägypter schrieben erste medizinische Texte nieder und griechische Chirurgen experimentierten mit waghalsigen Methoden, welche wir heutzutage erst perfektionieren. Auch wenn magische Heilung und die Fertigkeit Heilkunde im Spiel alle Anforderungen erfüllen sollten, ist es gut zu wissen, welches Ausmaß an medizinischer Technologie in deiner Welt existiert. Wenn ein SC krank wird, kühlen ihm die Dorfbewohner vor Ort die Stirn, oder schlagen sie ihn zugleich mit Stöcken, um den Dämon in ihm auszutreiben, während sie ihn zur Ader lassen? Deine SC wissen vielleicht alles über das Töten von Drachen, aber verstehen sie auch etwas von Bakterien, Viren und anderen Krankheitserregern und weshalb sie nicht stromabwärts eines Schlachtfeldes aus dem Fluss trinken sollten? Wie häufig sind Seuchen in deiner Welt? Verstehen ihre Bewohner die Wirkung von Drogen, Medizin und Desinfektionsmitteln?

Mehrere Grade an Technologie

Das Beste an der Erschaffung einer ganzen Hintergrundwelt besteht darin, dass du viele verschiedene Regionen mit völlig unterschiedlichen Kulturen und Gesellschaftsformen sowie unterschiedlichen Entwicklungsständen der Technologie hast. Auch wenn manche SL argumentieren, dass solche Unterschiede das Spiel kaputt machen würden, reicht ein Blick auf unsere Weltkarte, dass es sehr wohl möglich ist, Nachbarländer zu haben, die unter ganz anderen Umständen leben. Und je weiter Völker voneinander entfernt leben, umso geringer werden die Ähnlichkeiten und Überschneidungen ausfallen. Daher ist es durchaus möglich, sowohl Gewehre und Schwerter in deiner Welt zu haben, oder ein futuristisches Volk, deren Erfindungen viel zu fortgeschritten sind, als dass die primitiven Barbaren, die auf der anderen Seite der Berge leben, sie nachbauen könnten. Auch wenn die nicht ganz so glücklichen Kulturen nach solchen Erfindungen lechzen dürften, ist es nicht so schwer, die Weitergabe von Technologien einzuschränken, besonders wenn die Erfinder die Geheimnisse für sich behalten und ihre Waren zu unglaublich hohen Preisen verkaufen. Dies bringt ein anderes Thema auf: Futuristische Technologie.

Natürlich kann argumentiert werden, dass für einen Höhlenmenschen ein Schwert ein Stück futuristischer Technologie ist, aber bei dem Begriff denken die meisten an Strahlenwaffen und Laserschwerter, die Schätze außerirdischer Invasoren oder die post-apokalyptischen Überreste verlorener Zivilisationen. Solche Gegenstände sind in einem phantastischen Hintergrund häufig unerwünscht, doch es bleibt die Frage: Gibt es in einer Welt, in der ein Magier seine Wünsche Realität werden lassen kann, noch einen funktionalen Unterschied zwischen einer Feuer schießenden Strahlenwaffe und einem *Zauberstab: Sengender Strahl* ?

Magie und Technologie

Es lohnt sich, die Frage zu stellen, wie Magie und Technologie in deiner Welt zusammenwirken. Dabei geht es nicht nur um die Gesetze und die Logik, denen sie folgen – was durchaus helfen kann –, sondern auch, wie beide von der Gesellschaft betrachtet und eingesetzt werden. Besteht in einer magischen Welt überhaupt Bedarf an „gewöhnlicher" Wissenschaft? Wenn ja, welche Faktoren bestimmen, womit die Gelehrten sich befassen? Was ist günstiger für den durchschnittlichen Bauern mit einem Problem und was ist verlässlicher? Was halten die verschiedenen Kirchen von der Wissenschaft? Kommen Wissenschaftler und arkane Zauberkundige miteinander klar oder betrachten sie einander als Rivalen? Wenn sie nebeneinander existieren, studieren dieselben Individuen beide Bereiche und wie verläuft der Informationsfluss zwischen Wissenschaftlern und Zauberern? Warum soll man sich mit teuren und gefährlichen wissenschaftlichen Experimenten befassen, wenn man einfach einen Erkenntniszauber wirken kann und seine Hypothese von einer Gottheit bestätigen oder verneinen lassen kann? Im Endergebnis kann weder die Magie noch die Wissenschaft die jeweils andere völlig ersetzen, da jeder Bogenschütze ein Grundverständnis für Physik benötigt und jeder Arzt, der Krankheiten mit schimmligem Brot heilt, für einen uneingeweihten Zuschauer ein Zauberkünstler ist. Indem du herausfindest, wie beides miteinander interagiert und sich ausgleicht, kannst du deinen Kulturen weitere Einzelheiten verleihen und bist vorbereitet, wenn ein Spieler sich dazu entscheidet, im Spiel eine wissenschaftliche Revolution in die Wege zu leiten.

Anachronismen

Anachronismen sind Dinge, die einer bestimmten Zeitperiode nicht zuzuordnen sind – z.B. als Extremfall Wikinger mit Armbanduhren. Daher sind sie immer ein Problem in der Phantastik. Immer wenn du Ideen und Konzepte aus der Vergangenheit nutzt, kann es leicht passieren, dass du unbeabsichtigt moderne Erfindungen hinzufügst, weil es dir als Mensch der Gegenwart gar nicht auffällt. Jeder SL sollte daher darauf vorbereitet sein, von seinen Spielern auf unbemerkte Anachronismen aufmerksam gemacht zu werden – oder auch darauf, dass es bestimmte Dinge zu der besagten Zeit wirklich schon gegeben hat, wie z.B. Augengläser und Uhren, die es tatsächlich schon lange vor dem Mittelalter gegeben hat. Wie sollst du also mit Anachronismen umgehen? Ganz einfach: Lass dir keine grauen Haare wachsen!

Erstens entwickelst du deine Welt und nicht die Erde. Zweitens spielt der Zufall in der Wissenschaft eine große Rolle, und nur weil auf der Erde eine bestimmte Entwicklung erst zu einem bestimmten Datum geglückt ist, heißt dies nicht, dass deine Kulturen derselben Zeitlinie folgen müssen, solange die Reihenfolge der Entwicklungen in sich stimmt. Auf der Erde gelangen unterschiedlichen Kulturen Fortschritte auf verschiedenen Gebieten in unterschiedlichen Geschwindigkeiten: die Chinesen hatten Kanonen, Flammenwerfer und Landminen, ehe man in Europa das Schießpulver entdeckte, also lass deine Vorstellungskraft nicht von der Geschichte einengen.



Zeit

Selbst die oberflächlichste Vorbereitung einer Kampagnenwelt muss sich mit der Geschichte und dem Fortschreiten der Zeit befassen. Alle uralten Ruinen, alle mächtigen Artefakte und alle Intrigen am Hofe haben ihre Wurzeln in der Vergangenheit und Geschichte gibt Abenteuern Zusammenhang. Deine Entscheidungen hinsichtlich des Alters der Welt, der Natur des Kalenders und selbst der Länge der Jahreszeiten haben bedeutende Auswirkungen auf die Entwicklung der Handlung.

Die Funktion von Zeit

Zeit erzeugt Beständigkeit und verknüpft, was ansonsten eine Ansammlung zufälliger Ereignisse, Gewölbeabenteuer und sonstiger Reisen wäre. Deine Welt ist mehr als eine vage Bühne, auf der die Abenteurer auftreten und agieren. Um dem Hintergrund Tiefe zu verleihen, musst du ihm eine Vergangenheit geben und zumindest einen losen Rahmen für die Ereignisse etablieren. Vor wie vielen Generationen trafen die ersten Leute in der Gegend ein? Wie weit kann die aktuell herrschende Familie ihre Ahnenlinie zurückverfolgen? Vor wie vielen Jahren wurde die Hafenstadt gegründet? Haben sie alle etwas gemeinsam und wenn ja, was?

Zeit dient auch als Mechanismus, um das Tempo zu bestimmen – sowohl während der Abenteuer, die du leitest, als auch in der Zeit dazwischen. Die Nutzung von Pausen zur Heilung, Erholung und dem Herstellen von Gegenständen wirkt echter, wenn allen klar ist, was es für die Hintergrundhandlung bedeutet, wenn man sich für diese Zeit nicht an ihr beteiligt – und das gilt erst recht für Abenteurer mit familiären oder geschäftlichen Verpflichtungen. Konnte der Bösewicht nach dem letzten Kampf seine Truppen neu ordnen oder ist er noch geschwächt? Hat sich der Krieg im Nachbarkönigreich verschlechtert oder konnten die Diplomaten einen Friedensvertrag schließen? Es kann sehr sinnvoll sein, für die Kampagne einen Kalender zu benutzen, mit dem du das Vergehen der Zeit im Spiel bestimmst, und in dem du auch wichtige Festtage, heilige Tage und andere zeitabhängige Ereignisse einträgst, um deiner Kampagne Plausibilität und weitere einfache Abenteueransätze zu verleihen.

Das Verstreichen der Zeit

In den meisten phantastischen Welten verstreicht die Zeit linear. Dies ist die übliche Annahme, mit der man aber auch spielen kann. Halten die Bewohner deiner Welt die Zeit für eine endlose Anreihung von Zyklen oder denken sie in Zeitaltern, die durch ein gemeinsames Thema definiert werden, wie z.B. das Mittelalter oder das Zeitalter der Aufklärung? Wiederholt sich die Geschichte? Wenn ja, ist diese Wiederholung die Grundlage für Prophezeiungen und wie werden die Funktionen der Gelehrten, Historiker und Geschichtenerzähler davon beeinflusst? Alternativ kannst du auch entscheiden, dass alles gleichzeitig geschieht in Gestalt einer einzigen, gemeinsamen Sinnestäuschung – das wird aber sehr kompliziert und stellt große Ansprüche an die Kosmologie deiner Welt, wäre aber dennoch ein witziges Konzept.

Gehen wir aber davon aus, dass die Zeit linear verläuft und Ursache zu Wirkung führt. Wie lang sind auf deiner Welt die Jahre, Jahreszeiten, Monate oder Wochen? In den meisten Kulturen sind dies Begriffe für meteorologische oder kosmische Ereignisse, die man zuverlässig verfolgen kann. Die Sonne geht jeden Abend unter, der Mond geht jeden Monat durch seine einzelnen Phasen, es folgen immer vier verschiedene Jahreszeiten aufeinander, ehe der Zyklus von vorn beginnt usw. All dies kannst du verändern oder auch darauf verzichten, solange dir eine vernünftige und nachvollziehbare Erklärung dafür einfällt.

Wenn du die Länge des Tages veränderst, hat dies stärkere Auswirkungen als wenn du die Länge einer Jahreszeit oder auch nur eines Monats veränderst. Wenn in deiner Welt ein Tag 32 Stunden dauert, wie lang ist dann die Nacht? Wie wirkt es sich auf die Länge des typischen „Arbeitstages“ bei Märkten, Bauern, Handwerkern oder Wachen aus? Wie steht es um die Zauberkundigen, deren Fähigkeiten täglich einsetzbar sind? Ein üblicher Kniff beim Weltenbau besteht darin, zusätzliche Monde oder vielleicht andere wichtige kosmologische Objekte hinzuzufügen. Indem du dies tust, gibst du deiner Welt eine weitere Möglichkeit, um das Verstreichen der Zeit zu messen, daher bedenke die möglichen Folgen. Ist der kleinere Mond schneller oder langsamer? Wenn ein Komet am Himmel erscheint, ist dies ein Zeichen, dass ein neuer Herrscher an die Macht kommen wird, oder der Auslöser eines rituellen Krieges?

Schlussendlich solltest du auch überlegen, wie eng du Dinge wie Regierung, Religion oder Magie mit dem Verstreichen der Zeit verbinden willst. Messen die Leute die Zeit nach der Regierungszeit der Herrscher? Ist jeder Tag mit einer religiösen Handlung oder der Einhaltung von Ritualen verbunden?

Festtage

Heilige Tage, Festtage und andere kalenderbasierte Ereignisse verleihen deiner Welt zusätzliche Farbe und, wie bereits gesagt, liefern weitere Ansätze für Abenteuer.

Heilige Tage stehen in einem Bezug zu religiösen Ereignissen und sind oft Jahrestage von bedeutenden Ereignissen. Dies kann der Tag der Geburt eines religiösen Führers, der Gründungstag der Religion selbst, eine Zeit des Fastens oder ein Tag voller Omen und Vorzeichen sein. Wenn deine Welt viele Götter kennt, kann fast jeder Tag von religiöser Bedeutung sein. Übertreibe es nicht, oder die Bedeutung und Dramaturgie des Beachtens und Befolgens der Festtage geht verloren und beginnt stattdessen zu nerven. Heilige Tage sind sehr gute Termine für den Abschluss von Questen, wenn z.B. die Helden ein fehlendes magisches Artefakt zu seinem Tempel zurückbringen müssen, ehe ein bestimmter heiliger Tag anbricht.

Festtage erstrecken sich oft über mehrere Tage. Alles kann als Begründung zum Feiern benutzt werden, von einem Erntefest bis zu einem alljährlichen Ritus, bei dem die Dorfjugend den Schritt ins Erwachsenenalter macht. Gerade weil sie länger dauern, bieten Festtage einen exzellenten Hintergrund für Intrigen oder ein längeres Abenteuer aus einzelnen Episoden.

Vergiss auch nicht die besonderen Ereignisse, bei denen die Helden selbst die Hände mit im Spiel hatten. Wenn die Helden eine Stadt aus jahrelanger Unterdrückung befreien, dann ist das ein neuer Grund zum Feiern!

Vergangenheit mit Leben füllen

Wenn du dich mit diesem Abschnitt befasst, geh es ruhig langsam an mit einfachen Dingen und füge mehr hinzu, während du Abenteuer leitest. Überlege dir ein paar wichtige Ereignisse, die sich in der Vergangenheit deiner Welt zugetragen haben, schiebe sie ein wenig auf der Zeitleiste herum, und wenn du mit dem Verlauf der Geschichte zufrieden bist, bestimmte die Daten und mache sie auf der Zeitleiste fest. Selbst wenn du nur fünf wichtige Daten hast, reichen diese für Dutzende möglicher Abenteuer. Und während das Spiel andauert, fügst du weitere hinzu.

Manche Leute können sich für diesen Aspekt des Weltenbaues hellauf begeistern – und das ist toll. Es ist aber wichtig, nicht zu vergessen, dass du weder dich selbst oder die Spieler mit Ereignissen belasten solltest, die keinen Bezug zu den Handlungsbögen und Abenteuern haben, die du leiten möchtest. Falls du sehr detailorientiert arbeiten willst, kannst du mehrere Zeitleisten erstellen, die auf bestimmte Themen Bezug nehmen: z.B. Religion, Politik und Technologie. Du kannst sie auch auf ein digitales Dokument übertragen, welches es dir erleichtert, Ereignisse miteinander in Beziehung zu bringen. Aber sei auch hier vorsichtig, da die Komplexität solcher Systeme dich leicht überrennen kann.

Und eines kann nicht oft genug gesagt werden: Zu den üblichen Beschwerden der Spieler gehört, dass ein Hintergrund eine übertriebene Hintergrundgeschichte hat. Historische Fakten sollten so präsentiert werden, dass sie Spaß machen oder nützlich sind, oder ansonsten ignoriert werden, da du ansonsten Gefahr läufst, dass sie die Spieler in den Hintergrund drängen und ihre SC als bedeutungslos erscheinen lassen.

Das Alter der Welt

Zeit umfasst nicht nur Feiertage, Kalender und Politik. Auf einer eher kosmischen Ebene kann die Stimmung einer Kampagne auch davon abhängen, wie alt oder wie jung eine Welt ist und welche Bedeutung dies für ihre Bewohner, die Orte und die Handlungsfäden hat, die auf ihr spielen. Bei der gewöhnlichen phantastischen Welt geht man davon aus, dass uralte Imperien und vergessene Völker eine Erklärung für viele Gewölbe, Artefakte und Legenden sind, die in Abenteuern in Erscheinung treten. Aber es gibt auch andere Möglichkeiten:

Junge Welten

Auf einer jungen Welt sind Zivilisationen gerade erst entstanden, stecken viele Völker noch in den Kinderschuhen oder müssen die nötige Reife zum Aufbau einer Zivilisation erst noch erlangen. Es gibt Ruinen und andere Überbleibsel eines verlorenen Zeitalters (oder sie sind so vergraben, dass die noch nicht entdeckt wurden). In einer solchen Welt könnte Magie roh und ungezähmt wirken. Die Götter könnten noch auf ihr wandeln oder erst vor kurzem das Entstehen von Kulten und Kirchen angeregt haben. Militärische Orden wurden noch nicht gegründet, Völker haben sich noch nicht infolge von Bürgerkriegen oder Streit zersplittert. Die Spielercharaktere sind die Helden, über die künftige Generationen Geschichten erzählen werden. Abhängig davon, wie jung die Welt ist, könntest du auch entscheiden, dass verschiedene Regelelemente nicht existieren – keine Waffen aus Eisen, keine Zauber jenseits des dritten Grades usw.

Stolperfallen und Möglichkeiten

Das Zusammenstellen eines Kalenders und der Zeitlinien kann viel Spaß machen, bringt aber auch einige Risiken mit sich, die dir Probleme machen könnten, wenn du nicht aufpasst:

Daten: Phantastische Abenteuer haben immer eine Neigung zum Epischen. Daher besteht auch stets die Versuchung, bei Datumsangaben die Zahlen GROSS zu gestalten – Städte, die zehntausende von Jahren alt sind, Legenden, deren Ursprung einhundert Generationen in der Vergangenheit liegt… Vermeide es, dieser Versuchung nachzugeben! Die Geschichtsschreibung ist viel jünger, als du vielleicht denkst, und es braucht gar nicht so lange, um Völker und Legenden auf der Weltbühne erscheinen und wieder von ihr verschwinden zu lassen. Die Vereinigten Staaten von Amerika z.B. sind gerade etwas älter als 200 Jahre. Das Christentum gibt es erst seit zwei Jahrtausenden. Vor zehntausend Jahren fing der *Homo sapiens* gerade an, sich über Ackerbau und ähnliches Gedanken zu machen. Und der technologische Fortschritt innerhalb von 150 Jahren reichte aus, um den Sprung vom ersten Verbennungsmotor zum ersten Menschen auf dem Mond zu schaffen – wieso hat dann in deiner Welt in den letzten 7.000 Jahren niemand den dämlichen Pflug verbessert, mit dem sich die Leibeigenen jeden Tag abmühen müssen?

Natürlich muss der Verlauf einer phantastischen Welt nicht dem der realen Welt entsprechen, dennoch muss man immer ein wenig die Physik beachten: Wie alt kann eine Ruine höchstens werden ohne magischen Schutz, wenn Metall und auch Stein mit der Zeit zerfallen? Gelehrte gehen beispielsweise davon aus, dass die Natur innerhalb von eintausend Jahren mit Hilfe der Elemente nahezu alle Spuren des heutigen New York auslöschen und das Stadtgebiet völlig zurückerobern könnte.

Namen: Viele SL erkennen, dass die Namen der Monate und Tage des Kalenders meist nicht zu ihrer Welt passen. Natürlich liegt es nahe, sich nun eigene Namen auszudenken, aber für die Spieler kann es ziemlich anstrengend werden, den Überblick über den Zeitablauf zu behalten, wenn ein Abenteuer am dritten Blahtag des Skurbgin beginnt. Wenn du eigene Bezeichnungen verwenden willst, dann sollten die Definitionen verständlich und leicht zugänglich sein, etwa indem du sie nach Göttern oder historischen Figuren deines Hintergrundes benennst oder etwas mogelst und die ersten Buchstaben beibehältst (die Arbeitswoche könnte dann beispielsweise von Melktag bis Feuertag gehen).

Uralte Welten

Im Gegensatz zu einer jungen Welt hat eine uralte Welt bereits den Zenit ihrer Zivilisationen überschritten und nähert sich ihrem Ende. Bei dem Niedergang dieses Hintergrundes sind einige Völker im Dunkel der Geschichte verschwunden oder haben die Welt verlassen. Technologie könnte gekommen und gegangen sein, so dass der Hintergrund entweder ein dystopisches, post-apokalyptisches oder ein ländliches Zurück-zur-Natur-Thema haben kann. Er könnte auch in wahrlich erstaunliche Bereiche vorgestoßen sein und traditionelle phantastische Elemente mit Steampunk oder Cyberpunk verbinden. In einer uralten Welt könnten Traditionen das Leben des Einzelnen sogar noch stärker bestimmen. Vielleicht gibt es keine Hexenmeister, da ihre magischen Fähigkeiten von Magiern übernommen wurden. Barbaren und Druiden könnten keinen Platz haben – oder vielleicht haben sich ihre Rollen zu denen degenerierter Wilder verändert.

Der Kosmos

Der Weltraum! In vielen phantastischen Spielen nicht die letzte Grenze oder unendliche Weiten, sondern gar nicht beachtet, weil jenseits der Grenzen des Hintergrundes. Dennoch hat die Menschheit stets zu den Sternen aufgeschaut und sich gefragt, was sich dort befinden mag – weshalb also sollten deine SC anders sein? Indem du ein paar Fragen zur Natur des Kosmos' deiner Welt beantwortest, kannst du deinen Hintergrund ausweiten und ihm viel Tiefe verleihen.

Erschaffung eines Planeten

Zuerst sollte sich jeder SL fragen, ob seine Welt ein Planet ist oder nicht. Planeten sind ein recht neuzeitliches Konzept und in den tausenden von Jahren, ehe die Kugelform der Erde bewiesen wurde, hatten die verschiedenen Kulturen weit voneinander abweichende Theorien. Viele glaubten, dass die Erde eine flache Scheibe wäre, die auf einem endlosen Ozean schwimmt oder von einem Elefanten auf dem Rücken getragen wird (der im Gegenzug auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte steht). Andere glaubten, dass die Welt von quadratischer Form wäre, in Wirklichkeit aus den Hängen eines gewaltigen Berges bestehe oder von den Wurzeln eines mächtigen Baumes, welcher den Himmel stürzte, zusammengehalten werde. Warum soll das für deine Welt nicht ausnahmsweise mal zutreffen? Vielleicht ist deine Welt ein riesiges Möbiusband oder eine Facette des universellen Edelsteins. Du bist der SL und es wird gemacht, was du sagst. Wenn du eine Welt erschaffst, die sich sehr von der unseren unterscheidet, könnten die Spieler aber auch Fragen stellen, mit denen du dich gar nicht beschäftigt hast oder auch gar nicht beschäftigen willst. Wenn deine Welt flach ist, wie weit ist es bis zur Kante? Kann man herunterfallen? Und was hält die Meere an Ort und Stelle? Wer lebt auf der anderen Seite? Kann man einen Tunnel dorthin graben? Je weiter du dich von irdischen Zuständen entfernst, umso schwerer wird es die Welt deinen Spielern glaubhaft zu machen.

Doch selbst wenn du auf die Erde aus Ausgangsmodell zurückgreifst, gibt es immer noch mehrere zu berücksichtigende Faktoren:

Größe: Viele SL sind versucht, einen Planeten zu gestalten, der größer als die Erde ist, um unbegrenzten Platz für ihre Geheimnisse zu haben. Allerdings führt dies zu logistischen und physikalischen Problemen: Wenn deine Welt größer ist als die Erde, ist dann auch seine Anziehungskraft höher? Der Horizont wird viel weiter entfernt sein – wie wirkt sich das auf Belagerungen aus, wenn die Verteidiger vielleicht die Annäherung von Plünderern mit einem Vorlauf von einer Woche entdecken? Selbst auf der Erde brauchten die verschiedenen Kulturen teilweise sehr lange, um sich auszudehnen, bis sie schließlich miteinander in Kontakt traten. Wenn Entfernungen sich verdoppeln oder verdreifachen, wie wirkt sich das auf die soziale Entwicklung und Verteilung aus? Wie auf politische Beziehungen? Haben die verschiedenen Bevölkerungsgruppen und Ökosysteme deiner Welt überhaupt Kontakt und interagieren miteinander?

Zusammensetzung: Es ist auch wichtig, woraus dein Planet besteht. Wenn deine Welt zum Beispiel hohl und voller Dinosaurier ist, wie wirkt sich das auf die Schwerkraft aus? Wie funktionieren Vulkane ohne einen geschmolzenen Planetenkern? Was hält die Meere davon ab, in ausgedehnten Höhlen- und Tunnelsystemen zu versickern? Die Zusammensetzung eines Planeten ist auch für sein Magnetfeld und damit für die Navigation wichtig – wenn Kompasse nicht nach Norden zeigen, wohin zeigen sie dann? Zur Stadt der Magier? Auf einen leitenden Stern? Oder vielleicht auf Gott selbst?

Bewegung: Dreht sich dein Planet? Wenn ja, wie lang sind die Tage? Wie lang ist ein Jahr (also eine Bahn um die Sonne)? Dreht sich deine Welt überhaupt um eine Sonne? Vielleicht gilt für deine Welt ja das alte geozentrische Modell der kristallinen Hüllen, an denen Sonne, Mond und Sterne hängen und die sich um deine Welt bewegen.

Monde: Der Erdenmond ist die Ursache für die Gezeiten. Sollte deine Welt keinen Mond haben, gibt es dann immer noch Gezeiten, um die Meere in Bewegung zu halten? Wie steht es um Lykanthropie und andere Magie, die mit dem Mond verbunden ist? Und was geschieht, falls deine Welt mehrere Monde oder einen einzigen, aber dafür riesigen Mond hat? Fallen die Gezeiten unberechenbar und gewaltig aus? Kann man die Monde erreichen? Wie beeinflussen sie einander? Sind es leblose Felsen oder selbst Welten voller Leben?

Andere Welten

Auch wenn einsame Planeten in unserem Universum der Normalzustand zu sein scheinen, musst du dich nicht auch darauf beschränken. Du kannst versuchen, in deinem Sonnensystem weitere Welten grob zu entwickeln. Auf diesen Welten können fremdartige Bestien leben und völlig neue Kampagnenhintergründe auf ihre Entdeckung und Erforschung warten. Welten aus Stein und Fels bilden sich näher an der Sonne, während weiter außerhalb Gasriesen entstehen. Das heißt aber nicht, dass du keine bespielbaren Welten am Rand des Sonnensystems haben kannst – Asteroiden und planetengroße Monde im Orbit von Gasriesen sind wunderbar feste Welten. Ein ganzes Sonnensystem ermöglicht es dir, mit planetaren Eigenschaften zu spielen, die ansonsten für eine normale Welt zu extrem wären, wie zum Beispiel:

Atmosphärische Bedingungen: Auf der Venus ist die Atmosphäre so dick, dass der Wind einer Steinmauer ähnelt, die sich langsam durch die Landschaft kratzt. Wie könnten Charaktere auf einer Welt überleben, in der bereits die Luft sie zermalmt, oder wo die Luft dünner ist als auf der höchsten Bergspitze?

Exzentrische Umlaufbahn: Manche Planeten haben eine exzentrische elliptische Umlaufbahn, was sich drastisch auf die Jahreszeiten auswirkt. Wenn deine Welt rasch um die Sonne schießt und dann wieder für einen tausendjährigen Winter in der Dunkelheit des Weltraums verschwindet, was für Wesen und Gesellschaftsformen könnten dann auf ihr entstehen?

Gebundene Rotation: Ein Planet mit gebundener Rotation ist ein Himmelskörper, der einem anderen immer dieselbe Seite zuwendet, wie z.B. der Mond unserer Erde, der über eine sichtbare Seite und eine geheimnisvolle „dunkle Seite" verfügt. Wenn ein Planet der Sonne immer dieselbe Seite zuwendet, könnte auf einer Seite die Oberfläche kochen, während die andere gefroren

ist. Würden Wesen nur in der Randzone zwischen Tag und Nacht und den Extremen leben? Können sich Kreaturen und Kulturen unabhängig voneinander auf der hellen und der dunklen Seite entwickeln und was könnte passieren, wenn sie in Konflikt geraten?

Interaktionen mit anderen Himmelskörpern: Ein Planet, der jedes Jahr zur selben Zeit eine Staubwolke, den Schweif eines Kometen oder einen Asteroidengürtel durchquert, könnte alles von einem regelmäßigen Meteoritenregen über herabfallendes Feuer bis hin zu Einschlägen, die alles Leben auslöschen können, erfahren. Ebenso könnte bei zwei Planeten, deren Umlaufbahnen dicht aneinander vorbeiführen, die Möglichkeit interplanetarer Reisen (sowohl mit positiven wie auch zerstörerischen Folgen), Kommunikation usw. bestehen.

Sterbende Sonne: Alles hat irgendwann ein Ende – sogar die Sterne. Vielleicht verblasst deine Sonne langsam und auch wenn deine Hauptwelt noch nicht betroffen ist, so leiden doch die anderen. Gesellschaften können in Anarchie verfallen, da abnehmendes Licht die Landwirtschaft verkrüppelt, aber ebenso gut kann die Sonne zur Nova werden und damit ein Wettrennen auslösen, wie man von der Welt entkommen kann.

Vorbeiziehendes Objekt: Vielleicht befindet sich deine „Welt" auch nur auf der Durchreise und wurde von der Anziehungskraft der Sonne vom Kurs abgebracht. Was für seltsame Entdeckungen könnten gemacht werden und wie sehen die Bewohner jene Welten, die sie passieren, in dem Wissen, dass sie niemals wiederkehren werden?

Vulkanische Aktivität: Bei Welten mit starker vulkanischer Aktivität beeinflusst ein anderes Schwerkraftfeld, wie u.a. das eines anderen Planeten, die Form der Welt, so dass Hitze in Form von Dampf und Lava ausgestoßen wird.

Weltraumreisen

Falls dein Sonnensystem mehrere Welten hat, stellt sich als nächstes die Frage, wie Wesen zwischen ihnen reisen könnten.

Portale: Aus der Sicht des SL stellen magische oder wissenschaftliche Portal die vielleicht einfachste Reisemethode dar. Die SC reisen zu Orten, die der SL bestimmt, so dass er Abenteueransätze erhält und zugleich die Kontrolle über interplanetare Reisen behält.

Schiffe: Sternenschiffe, egal ob magischer Natur oder auf wissenschaftlicher Grundlage, fügen einem Spiel komplett neue Elemente hinzu. Funktionieren sie mittels mächtiger Triebwerke oder Sonnensegeln? Falten sie den Raum und die Zeit zusammen und „springen" an ihr Ziel oder sind es riesige Weltraumkreaturen, die Passagiere in ihrem Inneren aufnehmen, ähnlich der Geschichte von Jonas und dem Wal? Und brauchen die Schiffe Tage, Jahre oder Generationen, um ihr Ziel zu erreichen?

Magie: Teleportationszauber müssen berücksichtigt werden, wenn du außerplanetare Örtlichkeiten einführen willst. Kann ein Magier einfach *Wunsch* oder *Mächtigeres Teleportieren* wirken, oder ist mehr erforderlich, um die Sterne zu erreichen? Wir wollen dich warnen: Leichter Zugang zum Rest der Galaxis bringt einiges an Kopfschmerzen, z.B. auch weshalb die Außerirdischen sich noch nicht auf deiner Welt tummeln, wenn interplanetare Reisen so einfach sind.

Ausserirdische

Wenn du außerirdische Völker entwickelst, solltest du zuerst entscheiden *wie* fremd sie sein sollen. Seltsam gefärbte Humanoide erfüllen ihren Zweck, aber da andere Welten noch merkwürdiger sein können als deine eigene, könnten die Fremden auch wirklich bizarr sein. Sind es schwebende Tropfen aus Protoplasma, die auf Gasriesen nach Nahrung grasen können? Intelligente Viren? Käferartige Cyborgs? Sobald du die Grundidee hast, überlege dir, wie die Evolution der Außerirdischen ihre Gesellschaft und Denkprozesse bestimmt hat. Verstehen sie die Konzepte von Gut und Böse oder Leben und Tod? Kennen sie Besitz und Eigentum? Sind sie Teil eines Schwarmbewußtseins und wenn ja, verstehen sie das Konzept des Freien Willens und der Individualität? Am wichtigsten: Welche Pläne hegen sie hinsichtlich der Welt der SC? Sind sie wohlmeinende „Engel" oder planetenzerstörende Große Alte? Indem du deine Außerirdischen anders machst als die Völker deiner Ausgangswelt, erschaffst du für deine Spieler und dich selbst die Möglichkeit, dorthin zu gehen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist.



Existenzebenen

Die vielleicht am meisten gestellte Frage in jeder Gesellschaft lautet: Was passiert, wenn wir sterben? In einem Rollenspiel mit überlebensgroßen Helden sind dies sowohl praktische wie philosophische Überlegungen, da viele Zauber in der Lage sind, Tote zum Leben zu erwecken, und mehr als eine Gruppe mutiger SC ist in den Fußstapfen Orpheus' gewandelt und hat einen gefallenen Kameraden aus der Unterwelt befreit. Phantastische Rollenspiele bedienen sich seit Langem der Idee des Multiversums, einem Konzept, bei dem die Welt der SC nur eine (und oft die gewöhnlichste) von vielen Existenzebenen ist. Viele Religionen unserer Welt folgen demselben Prinzip in kleineren Umfang, da sie den Tod oft als Übergang von einer Existenzebene in die nächste betrachten. Wenn du deine Welt entwickelst, musst du folglich auch überlegen, wie sich das Jenseits gestaltet, was mit Seelen geschieht etc.

Der Sinn der Ebenen

Wenn du all deine Anstrengungen auf die Entwicklung einer lebendigen unabhängigen Welt als Kampagnenhintergrund konzentrierst, warum solltest du dich überhaupt mit den Ebenen befassen? Die einfache Antwort: Monster! Engel, Teufel und alle Wesen, die im Pathfinder Rollenspiel zu den Externaren zählen, kommen von anderen Existenzebenen als die SC, welche oft mit den verschiedenen Gesinnungen in Bezug stehen. Außerdem kann es schwierig werden, hochstufige SC in den Grenzen derselben Welt herauszufordern, welche deine niedrigstufigen Gewölbe beinhaltet. Indem du deine Spieler auf andere Ebenen reisen lässt, erhältst du die Gelegenheit, die natürlichen Gesetze deines Hintergrundes neu zu erfinden und Wesen und NSC einzuführen, die mächtig genug sind, um die SC beschäftigt zu halten. Und schließlich – und am wichtigsten: Die Ebenen füllen deinen Hintergrund aus und helfen dabei die wichtigsten spirituellen Fragen zu beantworten.

Modelle für die Ebenen

Beim Pathfinder Rollenspiel gehen wir davon aus, dass jede Gesinnung ihre eigene Ebene hat. Nach dem Tod reisen die Seelen mittels verschiedener Methoden auf die Ebene, welche ihrer Gesinnung am ehesten entspricht, oder ins Reich des Gottes, den sie im Leben hauptsächlich verehrt haben. In diesem Modell ist noch viel Raum – jede Ebene kannst du so gestalten, wie du magst, und sie können beliebig organisiert sein, z.B. als konzentrische Sphären, verschachtelten Matroschka-Puppen ähnlich, oder in Form eines großen Rades oder als Inseln, die auf der Astralsee schwimmen. Das Gesinnungssystem stellt aber nicht die einzige Möglichkeit dar, um das Leben nach dem Tode abzuhandeln. Es folgen einige andere Modelle nach verschiedenen Glaubensrichtungen unserer Welt. Jedes davon beschäftigt sich mehr oder weniger damit, was mit den Seelen geschieht. Informationen zu alternativen Dimensionen und anderen Abweichungen von der Wirklichkeit findest du unter „Parallelwelten" auf den Seiten 168.

Himmel und Hölle: Viele Religionen haben ein moralisches System, bei dem gerettete oder gute Seelen in den Himmel und alle anderen in die Hölle kommen. Bei einem Rollenspiel erhält man als Bonus dazu, dass gute und böse Externare erklärt werden. Dennoch erwachsen weitere Fragen: Gibt es ein Fegefeuer, in dem neutrale oder noch-nicht-beurteilte Seelen die Ewigkeit verbringen? Gibt es mehrere Gottheiten oder nur einen Gott (und vielleicht seinen Widersacher)? Die traditionelle Sichtweise von Himmel und Hölle variiert von Kultur zu Kultur: Der Himmel reicht von stattlichen Gebäuden und Walhalla-artigen Festhallen zu Schlachtfeldern und unberührter Wildnis, während die Hölle als alles von brennenden Foltergruben bis hin zum völligen Fehlen der Schöpfung interpretiert wird.

Unterwelt: Vielleicht willst du dich nicht damit aufhalten, die Spreu vom Weizen zu trennen, so dass alle Seelen in dieselbe Unterwelt reisen, um dort die Ewigkeit zu verbringen. In vielen Kulturen existiert das Reich der Toten tief unter der Erde und wird oft von einem ernsten und strengen, aber ehrenvollen Gott beherrscht, dessen Aufgabe es ist, die Lebenden und die Toten auseinanderzuhalten. Manchmal besteht der Sinn der Unterwelt darin, die Seelen der Toten einzupferchen, während dies in anderen Legenden, z.B. beim Ägyptischen Duat, zweitrangig zu einem anderen Zweck ist, nämlich als Tunnel zu dienen, durch den die Sonne jede Nacht von Westen nach Osten reist. Da dieses Reich ebenso für die Gerechten wie die Verdammten als Zielpunkt dient, unterscheiden sich die Bedingungen dort selten von der Welt der Lebenden, können aber dennoch stark voneinander abweichen.

Ferne Welten: In verschiedenen Glaubenssystemen wird eine durch den Tod vom Körper befreite Seele auf einen anderen Planeten transportiert, manchmal in ihrer ursprünglichen Form, manchmal wird sie dort wiedergeboren.

Elementar: Die vier Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser spielen in vielen Kosmologien eine bedeutende Rolle. Wenn Zauberkundige in deiner Welt die Elemente anrufen, binden sie dann Wesen und Geister aus den elementaren Ebenen, statt nur ihre Energien zu nutzen? Und wenn ja, zerfallen ihre Seelen in dieselben Elemente, wenn sie sterben?

Aufbau: Manche Systeme von Existenzebenen werden von einem einzelnen Objekt oder einer Struktur zusammengehalten, wie einem Weltenbaum, dessen Äste die verschiedenen Ebenen tragen und miteinander verbinden, oder ein großer Berg, an dessen Hängen jede Ebene eine Terrasse formt. Diese Themen kann man unbegrenzt variieren. Wenn du so ein System entwirfst, lege auch fest, ob die Verbindungen für Außenstehende erkennbar sind – erklimmt ein Ebenenreisender tatsächlich die Berghänge oder wandert auf den Ästen des Baumes?

Ordnung und Chaos: So wie Himmel und Hölle die Ebenen auf der einen Skala trennt, tun dies Ordnung und Chaos auf der anderen. Vielleicht zieht dein Universum Organisation gegen Entropie einem Moralsystem vor. In diesem Fall überlege, ob die Ebene, auf der die SC leben, die höchste Form der Ordnung darstellt und alles andere lichtloses heulendes Chaos ist, oder ob deine Welt in die Fußspuren skandinavischer Mythen tritt, sich an dem Punkt befindet, wo ein Gleichgewicht zwischen den beiden Extremen besteht, und wo sich die Kräfte von Licht und Ordnung und Chaos und Dunkelheit getroffen haben und zu einer Welt erstarrt sind.

Göttliche Reiche: Statt auf übergreifende organisatorische Prinzipien zurückzugreifen, kannst du auch festlegen, dass jeder Gott deiner Welt sein eigenes Reich besitzt, welche die Seelen der Bittsteller nach dem Tod anzieht. Diese Reiche können Manifestationen des Willens der jeweiligen Gottheiten sein, kleine Inseln der Schöpfung, die sie für sich beanspruchen, rein metaphorische Orte, an denen die Seelen mit der Essenz ihrer Gottheit verschmelzen, oder was auch immer dir einfällt.

Nichts: Wer behauptet, dass du ein Jenseits oder parallele Welten benötigst? Natürlich erfordert es mehr Arbeit, um zu erklären, weshalb manche Zauber und Wesen existieren, wenn es keine Ebenen – und vielleicht auch keine Götter – gibt, aber nichts spricht dagegen, dass du deinen Hintergrund ganz auf eine einzige Welt konzentriersen kannst. Für die Spieler stellt es eine neue und erschreckende Erfahrung dar, wenn sie erfahren, dass der Tod endgültig ist und nicht einmal Magie sie von den Toten zurückholen kann.

Orte und Reisen

Sobald du dich entschieden hast, welche Arten von Ebenen dein Hintergrund benötigt – vielleicht tausend kleine Taschendimensionen, zwei massive Ebenen, auf denen die Seelen vor der Geburt und dann nach dem Tod existieren, oder etwas gänzlich anderes – wird es Zeit, einige grundlegende logistische Faktoren anzusprechen, die du brauchen wirst, falls die SC jemals vorbeikommen sollten. Beginne mit der Räumlichkeit: Ist jede Ebene unendlich und wenn ja, wie geht selbst ein Gott mit Organisation, Kommunikation und Reisen um, wenn alles wortwörtlich gleich hinter dem Horizont ist? Und wenn nicht, was liegt hinter dem Horizont einer Ebene? Und dahinter, und dahinter, und…?

Ebenso wichtig ist die Frage, wie die Ebenen angeordnet und miteinander verbunden sind. Haben Himmel und Hölle eine gemeinsame Grenze in Gestalt eines ewigen Schlachtfeldes voller aufgespießter Teufel und sterbender Engel? Sind sie überlappend und alle Orte für jemanden mit ausreichender magischer Macht gleich weit entfernt? Oder werden sie durch unvorstellbare Klüfte des Nichts voneinander getrennt? Sind einige Ebenen miteinander verbunden und bilden Muster und kann man von einer zur nächsten wandern, in den Himmel hinauffliegen oder sich zur Hölle durchgraben? Das Reisen ist tatsächlich der wichtigste Punkt in den Überlegungen, wenn du eine Kosmologie erstellst, da es der Weg ist, über den deine Spieler mit deiner Schöpfung interagieren. Wenn wir davon ausgehen, dass weltliche Mittel nicht ausreichen, um die Ebenen zu erreichen – ein Neubau des Turmes von Babel also nichts bringt und es auch keine Frage der Wahl der richtigen Höhle ist – sind die üblichen Methoden Zauber zum Ebenenwechsel, magische Portale und ebenso seltsame wie tödliche Zwischendimensionen und Passagen. Du kannst auch bestimmen, dass manche Ebenen gar nicht oder nur über andere Ebenen erreichbar sind, so dass du deine Spieler dazu zwingst, sich mit der Kosmologie auseinanderzusetzen bei der Reiseplanung – wenn es beim Rollenspiel einen Ort gibt, an dem du hemmungslos Gott spielen kannst, dann hier.

Beispiele für kosmologische Formen

Die verbindende Struktur zwischen den Ebenen kann jede Form annehmen, hier ein paar Vorschläge:

- Jede Ebene hat die Form einer Sphäre und ist zugleich wie die Haut einer Zwiebel, eine Ebene liegt über der nächsten.
- Ein großes Rad, bei dem die Ebenen auf dem Rand liegen oder wie Speichen von der auf der Radmitte liegenden Materiellen Ebene abgehen.
- Ein Möbiusband, das ähnlich dem großen Rad alle Ebenen verbindet, aber gefaltet werden kann, um entfernte Ebenen einander näher zu bringen.
- Ein Weltenbaum, dessen Wurzeln und Äste Verbindungen zwischen den Welten bilden.
- Inseln im Ozean des Chaos oder Gipfel, die aus den Bergen ragen, unter denen sich die Unterwelt erstreckt.
- Ein lebendes Wesen, dessen Gliedmaßen die Ebenen sind, oder das die Ebenen auf seinem Rücken trägt.

Andere Überlegungen

Bei der Erschaffung von Existenzebenen voller übermächtiger Wesen – wovon manche dazu auch noch Gottheiten sind – kommt meist die Frage auf, weshalb diese Wesenheit die vergleichsweise schwache Heimatwelt des SC nicht schon lange unter ihre Kontrolle gebracht haben. Ist ihnen das Ebenenwechseln verboten oder für sie zu schwierig oder ist es einfach den Aufwand nicht wert? Sicherlich haben sich einige der Götter bereits auf der Materiellen Ebene angestrengt und vielleicht sorgen eben diese Gottheiten dafür, dass die Grenzen zwischen den Welten nicht zu löchrig werden. Das führt uns wieder zu den Göttern. Residieren sie auf bestimmten Ebenen und kann man sie dort persönlich in ihren Palästen und prächtigen Städten antreffen, oder existieren sie hier und dort als Ideen oder Manifestationen, allmächtig, aber ohne Bedarf für ein physikalisches Heim? Residieren sie in der Gesellschaft Gleichgestellter und blicken ähnlich dem griechischen Pantheon auf die Ereignisse herab, die sie in Gang gesetzt haben, oder suchen sie die Einsamkeit im hintersten Winkel der Ebenen ihrer Wahl, gelangweilt von dem stetigen Strom an Bittstellern, die ihre Gunst suchen? Haben die Götter die Ebenen erschaffen oder war es eine geheimnisvolle höhere Macht, welche die gegenwärtige himmlische Ordnung geschaffen hat? Wenn man sich mit dem Unendlichen und Allmächtigen befasst, kommen stets solche Fragen auf, doch gerade in diesen verworrenen Bereichen von Ursache und Wirkung kann ein SL am kreativsten werden.

Parallelwelten

In der Physik geht die „Viele-Welten-Interpretation der Quantenmechanik“ davon aus, dass bei jeder Wahlmöglichkeit und bei jedem Ereignis eine eigene, separate Realität entsteht, so dass jedes mögliche Ergebnis abgedeckt wird. Nach diesem Modell ist der Verlauf der Zeit keine gerade Linie, sondern eher ein sich endlos verästelnder Baum, bei dem der Beobachter sich nur des Astes bewusst ist, auf dem er selbst steht, wobei alternative Versionen von ihm auf anderen Ästen existieren können. Alternative Realitäten geben einem SL unbegrenzte Spielwiesen, auf denen er neue Abenteuer für seine Spieler erschaffen kann. Gelangweilt von deinem aktuellen Hintergrund oder seinen natürlichen Gesetzen? Dann schick deine Gruppe in eine neue Dimension, die so fremdartig ist, dass schon das Überleben selbst ein Abenteuer darstellt, oder die der ihren so sehr ähnelt, dass den Spielern nur sehr langsam klar wird, was passiert ist. Egal ob Traumwelt, alternative geschichtliche Entwicklung, Paralleldimension oder deine gänzlich eigene Schöpfung, alternative Realitäten bieten Möglichkeiten, die es sonst nirgends gibt.

Die Erschaffung einer Parallelwelt

Um eine alternative Realität zu erschaffen, nimmst du einfach die existierende Welt und veränderst ein Ereignis in der Vergangenheit oder der Gegenwart. Ab hier musst du die Ereignisse weiterspinnen, wie sie sich aufgrund der Veränderung entwickelt haben könnten, und dann die Version auswählen, in der das Spielen dir am meisten Spaß machen würde.

Nehmen wir zum Beispiel einmal an, dass du eine Parallelwelt erschaffen willst, in welcher der böse Magierkönig, ein wiederkehrender Gegner in deiner Kampagne, nie geboren – oder noch besser, frühzeitig in seiner Karriere von alternativen Versionen deiner SC getötet wurde. Wenn die SC diese Welt betreten und den Unterschied entdecken, könnten sie zu Beginn jubeln. Aber vielleicht haben sie nie überlegt, dass ohne den starken König, der die Dinge zusammengehalten hat, seine Herzöge und Barone einen Erbfolgekrieg beginnen würden, der tausende von Opfern fordert. Vielleicht wurde Zauberei von Fanatikern für verboten erklärt, um zu verhindern, dass es je wieder zu einem solchen Ausmaß an Unterdrückung kommen kann, so dass selbst Zauberkundige guter Gesinnung lebendig verbrannt werden. Und können sich die Bauern und Dorfbewohner ohne die barsche aber effektive Königliche Garde gegen Monster verteidigen?

Jedes Mal, wenn du eine Veränderung machst, überlege gründlich, was besser werden könnte und was völlig schieflaufen kann. Oft entstehen die besten Herausforderungen aus Veränderungen, die auf den ersten Blick positiv scheinen. In unserem Beispiel hast du für die SC nicht nur eine neue-und-doch-vertraute Welt erschaffen, sondern sie auch gezwungen, einiges zu überdenken. Auch wenn es bei den meisten Spielen nicht erforderlich ist, die Theorie hinter einem Paralleluniversum zu erklären, können solche Überlegungen dir als SL Spaß machen. Hat eine Katastrophe die Realität gespalten und zwei Parallelwelten erschaffen, die sich unabhängig entwickeln? Ist es ein natürliches Phänomen oder wurde es absichtlich von einem mächtigen Zauberer herbeigeführt? Vielleicht erschaffen ja Zauber wie *Wunsch* alternative Realitäten, um den Eingriff des Wirkenden in das Gefüge der Wahrscheinlichkeiten auszugleichen. Natürlich sind das alles akademische Fragen – bis auf eine: Wie reist man zwischen diesen Welten? Es ist völlig in Ordnung, wenn du die SC durch ein magisches oder wissenschaftliches Portal zwischen den Realitäten wechseln und sie durch ein anderes zurückkehren lässt. Du kannst es aber auch komplizierter gestalten und mit Questen und Abenteuern verbinden, wobei es hilft, die grundlegende Struktur der Realitäten zu kennen.

Wie oben erwähnt, ist der Baum eines der Gedankenmodelle, wobei die SC am Ende des jeweiligen Zweiges stehen. Jede Wahl, jedes Ereignis, jedes Naturgesetz oder andere erkennbare Charakteristik hat zu einer Verästelung geführt, wobei sich für die SC der historische Ablauf als eine gerade Linie bis zurück zur Wurzel des Baumes präsentiert. Und dennoch gibt es die ganzen anderen Pfade in der Baumkrone, die nur darauf warten, dass die SC von Ast zu Ast springen. Wie bei einem richtigen Baum sind die Realitäten, welche der Welt der SC am meisten ähneln, auch am leichtesten zu erreichen – eine Welt, in der sich die gestrigen Ereignisse anders entwickelt haben, ist leichter zu erreichen, als eine Welt, in der z.B. die Heimatnation der SC nie gegründet wurde, so dass letzteres mächtigere Magie oder mehrere Sprünge durch dazwischenliegende Realitäten erfordern könnte.

Dieses Modell gibt auch einem wichtigen Rat noch einmal Nachdruck: Auch wenn es eine große Versuchung darstellt, mehrere Faktoren in deiner Welt gleichzeitig ändern zu wollen, sind die Folgen einer einzigen Veränderung meist umfangreich genug, um dich beschäftigt zu halten. Zuviel zu verändern trägt das Risiko, deine Spieler zu überfordern. Der halbe Spaß mit alternativen Realitäten besteht darin, den Wendepunkt, ab dem sich eine Welt anders entwickelt hat, erkennbar zu

Beispiele für Parallelwelten

Im Folgenden präsentieren wir einige Archetypen alternativer Realitäten. Natürlich ist es nur eine kleine Auswahl an Möglichkeiten, um dir ein paar Denkansätze zu geben. Mit dem Modell der Parallelwelten ist alles möglich!

Zeitreisen: Wenn die SC in der Zeit vor oder zurück reisen können, ermöglichst du ihnen, einen Blick auf die Zukunft zu werfen oder einem wichtigen Moment in der Vergangenheit beizuwohnen und ihn möglicherweise zu verändern. Den größten Spaß, aber auch den größten Frust an Zeitreisen repräsentieren Paradoxa und die unbeabsichtigten Konsequenzen aus dem Tun der SC. Falls sie in die Zukunft reisen können, ermöglicht ihnen ihr Wissen es dann, diese Zukunft zu verhindern? Und machen sie es sich selbst dadurch nicht rückwirkend unmöglich, diese Zukunft zu besuchen? Was geschieht, wenn sie etwas aus der Zukunft mitbringen und in ihrer Zeit verbreiten, das noch gar nicht erfunden wurde? In die Vergangenheit zu reisen ist noch gefährlicher, da die SC keine Ahnung haben, welche Auswirkungen ihr Handeln haben kann, je weiter sie zurückreisen. Sie könnten ungewollt die Hochzeit ihrer Eltern

verhindern oder auf den Vorzeitkäfer treten, von dem alle intelligenten Wesen abstammen. Es gibt also Probleme ohne Ende, welche zeitreisende SC verursachen können. Wenn sie dann aus der Vergangenheit in die Gegenwart zurückkehren, bietet sich die ideale Gelegenheit, um sie mit dem Hintergrund einer alternativen Entwicklung der Geschichte zu konfrontieren.

Alternative Entwicklung der Geschichte: Dies bezieht sich normalerweise auf eine Welt, in der ein einzelnes bedeutendes geschichtliches Ereignis nicht oder anders geschehen ist als in der Zeitlinie der SC.

Spiegeluniversum: Spiegeluniversen sind durch die moderne Science Fiction bekannt geworden. Ein Spiegeluniversum kann von einer völligen Umkehrung der Persönlichkeiten, eingeschlossen SC mit entgegengesetzter Gesinnung (Spitzbärte optional), bis hin zu einem surrealen Alice-im-Wunderland-Hintergrund reichen. Ebenso könnten auch nur die Götter andere Gesinnungen haben, so dass gläubige SC in arge Gewissensnöte kommen oder konvertieren, oder auch nur ein paar vertraute NSC.



Superkräfte: Eine Welt, in der die SC gottgleiche Kräfte erlangen, kann sehr spaßig sein, sie könnten aber von dem Neid überrascht werden, der ihnen plötzlich entgegenschlägt. Diese Superkräfte könnte echte neue Kräfte sein, die sie beim Übergang zwischen den Welten erlangt haben, oder einfach normale Fähigkeiten der SC, welche aber in dieser Realität einmalig sind, da noch niemand einen Mönch getroffen hat, der seinen Sturz abbremsen kann, oder mit den magischen Liedern eines Barden konfrontiert wurde.

Andere vorherrschende Spezies: Egal ob Städte friedliebender, an der Oberfläche lebender Dunkelelfen oder hyperintelligente Dinosaurier, die niemals ausgestorben sind, eine neue dominante Spezies in einer Welt, die ansonsten mit der der SC identisch ist, kann die SC vor einen Berg von Herausforderungen stellen.

Unterschiedlicher Kampagnenhintergrund: Eine alternative Realität ist die perfekte Gelegenheit, existierende Charaktere zwischen Kampagnenhintergründen zu bewegen. Wolltest du schon immer wissen, wie es dem Barbaren im Viktorianischen England ergehen könnte, oder für die Gruppe eine Space Opera in der fernen Zukunft leiten? Dies ist die Gelegenheit, deine Charaktere im Neu-England des achtzehnten Jahrhunderts einen Großen Alten jagen zu lassen oder die klassische Phantastik gegen postapokalyptisches Söldnertum einzutauschen.

Andere Naturgesetze: Die Naturgesetze zu ändern, stellt die fundamentalste Veränderung dar, die du deiner Welt antun kannst. Die Umkehrung der Schwerkraft wäre sicherlich zu extrem, doch wie sieht es mit einer Welt aus, in der Magie nicht oder auf unvorhersehbare Weise funktioniert? Oder in der alle Götter tot sind oder – noch seltsamer – nie existiert haben? Solche Veränderungen können das Spielgleichgewicht gefährden, da wohl kaum ein Magieanwender gerne seine ganzen Fähigkeiten verliert, wenn du es aber richtig machst, kann eine Welt ohne Magie, Götter oder eine andere wichtige Konstante furchteinflößender sein als jedes Gewölbe.

Die Heimkehr

Es kann natürlich sein, dass es deinen Spielern in deinem Paralleluniversum so gut gefällt, dass sie nicht wieder nach Hause gehen wollen – Glückwunsch, du hast einen neuen Kampagnenhintergrund! –, doch für die meisten Dimensionsspringer geht es schlussendlich darum, wieder heimzukehren zur Welt ihrer Geburt. Diese Heimkehr muss aber nicht das Ende des Irrsinns bedeuten. Wie wollen die SC denn wissen, ob sie wirklich wieder daheim sind? Nachdem sie erleichtert aufgeatmet haben, könntest du leichte Zweifel säen, indem du kleine Unstimmigkeiten platzierst, die andeuten könnten, dass sie lediglich in einer ähnlichen Welt angekommen sein könnten. Wenn die Stufen vor der Lieblingstaverne der SC nicht mehr laut knarren, könnte dies daran liegen, dass jemand sie in der Zwischenzeit repariert hat – oder aber vielleicht haben *diese* Stufen auch nie geknarrt…

Selbstverständlich gibt es neben extradimensionaler Paranoia aber noch andere Wege, um mit der Heimkehr der SC Späße zu treiben. Andere sind offensichtlicher, z.B. wenn die Zeit in zwei Dimension nicht mit der gleichen Geschwindigkeit abläuft, so dass die SC vielleicht erst nach 30 Jahren zurückkehren, während für sie selbst weitaus weniger Zeit verstrichen ist, und feststellen müssen, dass man sie nun dafür verteufelt, ihre Pflichten im Stich gelassen zu haben. Sobald du die Tür zu parallelen Welten geöffnet hast, hast du dir eine Freikarte gegeben, um mit deiner Welt und den Erwartungen der Spieler alles Mögliche anzustellen, so dass nichts mehr so sein wird, wie es scheint.



7 Abenteuer



Wolltest du nicht helfen?“, rief Valeros. Stahl schlug gegen Stahl, als er die Klinge des ersten Kultanhängers abwehrte. Er konnte sie auf der Treppe aufhalten – allerdings nicht ewig! Und wo ein Kultanhänger war, waren meist noch mehr, vielleicht sogar einhundert.

„Ich dachte, du würdest keine Hilfe von einer ‚kleinen Diebin‘ benötigen.“ Merisiels Antwort klang wie Gesang.

Valeros gab ein frustriertes Aufheulen von sich.

„Kannst du endlich damit aufhören? Wir haben jetzt keine Zeit für Entschuldigungen …“

Eine Klinge bohrte sich in seine Hüfte, Blut spritzte, als wollte es seinen Standpunkt untermalen.

Merisiel nickte gedankenverloren.

„Keine Sorge“, sagte sie, „ich habe eine Idee …“

Die Bestandteile eines Abenteuers

Die Glanzleistung eines Spielleiters besteht nicht nur in ausführlichen Einzelheiten, phantastischen Bestien oder den Intrigen seiner Bösewichter und seltsamer Magie, sondern vielmehr in der Entwicklung und Abstimmung zahlreicher Charaktere, Handlungsfäden, Kreaturen und Hintergründen, die er zu einer einzelnen lebendigen, gefährlichen und fesselnden Erfahrung für die Spieler macht, kurz gesagt: einem Abenteuer des Pathfinder Rollenspiels! Ein großartiges Abenteuer ist mehr als die Summe seiner Teile, mehr als jedes Aufgebot böser Buben, hinterlistiger Fallen, Heerscharen von Monstern und Bergen von Unterlagen mit Spielwerten. Indem es durch das Zusammenspiel eines kreativen SL und den Spielern zum Leben erweckt wird, wird ein großartiges Abenteuer zu einer lebenden phantastischen Erzählung, die so spannend und anziehend ist, dass die Teilnehmer in die Erzählung hinein gesogen werden, und zu einem Teil der selbst Welt werden und erfahren wollen, wie die Handlung weitergeht. Solch ein Abenteuer ist zugleich das angestrebte Ziel und die Spitze der Kunstfertigkeit eines Spielleiters.

Allerdings ist so etwas keine leichte Aufgabe und hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab. Die vorangegangenen Kapitel haben die Grundsteine gelegt, auf denen ein SL viele Elemente einer großen Spielerfahrung aufbauen kann, doch all diese Elemente finden in einem Abenteuer und der Handlung des Genschichtenerzählens selbst zusammen. Als Hilfestellung bei dieser zuweilen atemberaubenden Aufgabe liefert dieses Kapitel nun eine Sammlung voller Ratschläge, Inspirationen und Handwerkszeug für den SL, mit denen er alle Arten von Abenteuern planen und erschaffen kann. Hier finden sich Tipps für den Umgang mit den grundlegenden Elementen zu nahezu jeder Handlung: hilfreiche Regeln, um Kampagnen an den klassischen Schauplätzen des Rollenspiels weiter zu verbessern, und Zufallstabellen, die sich leicht für nahezu jeden Hintergrund anpassen lassen.

Dieses Kapitel wurde von uns als eine Art dauerhaften Begleiter für Spielleiter gestaltet, ganz egal, welche Arten von Kampagnen sie leiten.

Was macht ein großartiges Abenteuer aus?

Auf die Frage, woraus ein großartiges Pathfinder-Abenteuer besteht, kann es viele unterschiedliche Antworten geben. Sind es die kreativen Ideen zur Verbindung von großartiger Erzählkunst und enthusiastischen Spielern? Oder ist es eher die Vermischung von Planung, Handlung und Regeln? Wie so oft, ist die Antwort am Ende eher subjektiver Natur: Ein großartiges Rollenspiel ist jede Verknüpfung von Vorbereitungen, dem Erzählen von Geschichten, Rollenspiel und Strategie, die SL wie Spieler bei der Sache hält, sie beansprucht, unterhält und für die nächste Sitzung wieder zusammenkommen lässt. Es ist egal, ob das Abenteuer komplett selbst gestaltet oder direkt aus einem vorgefertigten Modul gespielt wurde, denn solange alle Spaß haben, gibt es kein Richtig oder Falsch.

So einfach diese Goldene Regel auch scheint, das Erschaffen und Leiten eines phantastischen Abenteuers kann viel Zeit und Aufwand bedeuten. Selbst das Leiten eines veröffentlichten Abenteuers erfordert meist wenigstens, dass man sich einige Stunden mit dem Inhalt vertraut macht, da ein Spiel in unvorhersehbare und meist ungewollte Bereiche abdriften kann, wenn man sich unzulänglich vorbereitet und nur auf Improvisation setzt. Je besser der SL vorbereitet ist – oder zumindest einen entsprechenden Eindruck vermittelt –, umso mehr Zeit haben die SC auf der Bühne. Die besten SL bereiten sich auf ein Abenteuer vor, indem sie das Erforderliche tun, um eine nahtlose rollenspielerische Erfahrung präsentieren zu können. Für manche, die den Hintergrund ihrer Kampagnen auswendig kennen und spontan improvisieren können, kann der Aufwand gering sein, für andere bedeutet dies Stunden des Lesens und Ausarbeitens zusätzlicher Handlungsebenen und -fäden und weiterer Charaktere für den Fall, dass das Abenteuer den eingeschlagenen Kurs verlässt. Auch hier gibt es keine Methode, welche den Vorrang vor der anderen verdient – jeder SL sollte seinen eigenen Weg finden, wie er seine Geschichten erzählt. Das Hauptziel ist aber stets, dass alles nahtlos miteinander verbunden scheint, dass der SL auf jede Möglichkeit vorbereitet ist – oder besser, dass er nur das Sprachrohr einer Welt der unbegrenzten Möglichkeiten ist. Das ist natürlich nur eine Illusion, eine Maske für die Vorbereitungen und die Vorstellungskraft des SL. Trotzdem: je weniger Zeit der SL dafür aufwenden muss, sich durch Regelbücher zu graben, Charakternamen und -eigenschaften auszudenken und so zu wirken, als wisse er nicht, was in seiner eigenen Kampagne vor sich geht, umso glaubhafter und schlussendlich erfolgreicher wird das Abenteuer. Als Hilfestellung beleuchtet dieses Kapitel auch mehrere allgemeine Örtlichkeiten, wie sie in Pathfinder-Abenteuern auftreten. Jeder Abschnitt beschreibt die Überlegungen, mit denen ein SL sich konfrontiert sehen könnte, und liefert eine Reihe von Tabellen, um spontane und interessante Entscheidungen treffen zu können, sollten die SC unerwartet den Pfad der Handlung verlassen, oder auch nur ein paar weitere Einzelheiten erforderlich sein.

Die Wahl des Abenteuers

Alle Abenteuer haben gemeinsame Elemente in den Kulissen, vor denen die Handlung spielt. Im Pathfinder-Rollenspiel kommen bestimmte Schauplätze wieder und wieder vor: Tavernen, in denen sich die Helden erstmals treffen und zwischen den Abenteuern ausruhen, Gewölbe voller Fallen und Monster, ungezähmte Wildnis voller Geheimnisse und Gefahren, Städte voller Beutelschneider und politischer Intrigen, weite Meere, auf denen Säbelrassler und Halsabschneider in unbekannte Gefilde segeln, und fremde Existenzebenen, auf denen das Unmögliche Form annimmt. Auch wenn es selbstverständlich Abenteuer gibt, die noch ganz woanders spielen, trifft man in den meisten auf die beschriebenen Hintergründe (darin inbegriffen ist auch der für sich stehende Mikrokosmos der Taverne, da dieser aus Tradition für das Spiel von Bedeutung ist). Wenn du ein Abenteuer planst oder spielst, ist es meist hilfreich, ein Verständnis dafür zu entwickeln, welche Örtlichkeit den Hintergrund, oder die Kulisse, deines Abenteuers



bildet. In der Regel ist dies offenkundig – wenn die SC einkaufen und es sich gut gehen lassen, sind sie wahrscheinlich in einer Stadt, aber wenn sie das Hinterland erforschen, bewegen sie sich durch Wildnis. Diese Hintergründe bringen ihre eigenen Regeln mit sich, wie auch Elemente, die ein SL im Auge behalten und kennen sollte. Wenn die SC beispielsweise gegen Freibeuter kämpfen sollen, sollte der SL die Regeln bezüglich des Schwimmens und Ertrinkens griffbereit haben, ebenso kann es hilfreich sein, den Seefahrerjargon zu kennen und Bescheid zu wissen, wie die Teile eines Schiffes heißen und welche Kreaturen zufällig auftauchen könnten (dies ist wortwörtlich gemeint). Zu den Hauptzielen dieses Kapitels gehört es deshalb, solche Einzelheiten zu sammeln und den SL auf weitere nützliche Informationen hinzuweisen, so dass ihm viele der relevanten Details für ein überzeugendes Abenteuer zur Verfügung stehen.

Nur weil ein Abenteuer vor einem Standardhintergrund spielt, heißt dies nicht, dass die Örtlichkeit der Norm entsprechen muss – wenn die SC durch die Gassen einer Drow-Stadt schleichen, bewegen sie sich zwar in den Kulissen einer Stadt, doch hat diese viel mehr die Qualitäten eines Gewölbes. Ebenso kann ein Wald, der unter dem Einfluss mächtiger Feenmagie liegt, sich weniger wie die typische Wildnis verhalten, sondern Eigenschaften einer anderen Existenzebene besitzen. Entsprechend können Regeln gelten, die normalerweise nicht bei der sichtbaren Kulisse Anwendung finden würden, so dass ein Gefühl von Bedrohung oder Fremdartigkeit auftritt, welches die Örtlichkeit umso mehr besonders macht. Der interessanteste und einprägsamste Wert solcher Elemente ergibt sich folglich, wenn er außerhalb des Üblichen auftritt.

Sobald ein SL weiß, welche Art von Abenteuer er leiten will, kann es helfen, die Einzelheiten und zusätzlichen Regeln in diesem Kapitel und dem *Pathfinder Grundregelwerk* zu Rate zu ziehen, um die einmaligen Aspekte einer Hintergrundkulisse herauszuarbeiten. Die Spieler sollten spüren können, dass Abenteuer in einem Gewölbe, unter Wasser und auf den Ebenen völlig unterschiedliche Erfahrungen darstellen und mit einzigartigen Wahlmöglichkeiten und Herausforderungen verbunden sind. Indem man die Beschreibungen solcher Kulissen mit den Komponenten des Spieles vermischt, welche ein Gefühl für und die Persönlichkeit einer Örtlichkeit vermitteln, fügt man der Handlung Einzelheiten und Abwechslung hinzu. Wenn der SL die beschreibenden und regelnden Elemente des Spieles durch Kreativität, Regelwissen, guter Improvisation, raschem Nachschlagen oder einer Kombination davon miteinander vermengt, so fällt die Rollenspielerfahrung der Spieler umso besser aus.

Die Existenzebenen

Jenseits der Welt der Menschen, Elfen, Gnome und Zwerge liegen gewaltige Reiche, die als die Existenzebenen (oder einfach Ebenen) bekannt sind. Sie sind nahezu grenzenlos in Größe und Möglichkeiten und verkörpern die fundamentalen Aspekte der Realität: Gesinnungen, Elemente, Energien usw. Jede Ebene ist ein Universum für sich, welches eigenen Naturgesetzen folgt und eigene einmalige Bewohner hat. Externare, welche die Welt der Sterblichen zuweilen besuchen: Götter, Engel, Dämonen, Teufel und noch seltsamere Wesen. Nahezu alles ist auf den Ebenen möglich, was sie zu perfekten Schauplätzen für exotische, wundersame und tödliche Abenteuer macht.

Was ist eine Ebene?

Die Existenzebenen sind unterschiedliche Realitäten mit miteinander verwobenen Verbindungen. Sieht man von den seltenen Verbindungsstellen ab, ist jede ihr eigenes Universum mit eigenen Naturgesetzen. Man kann die Ebenen in einige allgemeine Unterarten unterteilen: die Materielle Ebene, die Transitiven Ebenen, die Inneren Ebenen, die Äußeren Ebenen und die Halbebenen.

Die Materielle Ebene: Die Materielle Ebene ähnelt der Erde am meisten und funktioniert nach denselben Naturgesetzen wie unsere Welt. Die meisten Abenteuer spielen auf ihr.

Die Transitiven Ebenen: Hierbei handelt es sich um drei Ebenen mit einer gemeinsamen Eigenschaft: jede von ihnen dient der Reise von einem Ort zum anderen. Die Astralebene, obwohl im eigentlichen Sinne als eine Äußere Ebene zu verstehen, ist eine Verbindung zu allen anderen Ebenen, während die Ätherebene und die Schattenebene beide als Transportweg innerhalb der Materiellen Ebene, mit welcher sie verbunden sind, dienen. Diese Ebenen haben die häufigste Interaktion mit der Materiellen Ebene und können mittels verschiedener Zauber erreicht werden. Sie haben ebenso ihre eigenen Ureinwohner.

Die Inneren Ebenen: Diese sechs Ebenen sind Manifestationen der Grundbausteine des Universums. Jede besteht aus einer einzelnen Art von Energie oder einem einzelnen Element. Ihre Bewohner bestehen aus derselben Energie oder demselben Element wie die Ebene selbst. Zu den Inneren Ebenen gehören die Ebene der Negativen Energie, die Ebene der Positiven Energie und die Ebenen der Luft, der Erde, des Feuers und des Wassers.

Die Äußeren Ebenen: Auf den Äußeren Ebenen leben die Götter, sowie Wesen wie die Himmlischen als auch Scheusale und andere Externare. Jede der Äußeren Ebenen hat eine Gesinnung, die eine bestimmte moralische oder ethische Einstellung repräsentiert. Die Ureinwohner jeder Ebene neigen dazu, sich entsprechend der Gesinnung ihrer Ebene zu verhalten. Die Äußeren Ebenen sind ferner die letzte Ruhestätte für die Seelen von der Materiellen Ebene, egal ob die letzte Ruhe die Form von ruhiger Besinnung oder ewiger Verdammung hat. Zu den Äußeren Ebenen zählen Abaddon, der Abyss, das Elysium, der Himmel, die Hölle, der Limbo, das Nirvana, das Fegefeuer und Utopia.

Halbebenen: Diese Sammelkategorie umfasst alle extradimensionalen Räume, welche wie Ebenen funktionieren, aber messbare Ausdehnungen und Zugangsbeschränkungen haben. Andere Arten von Ebenen sind theoretisch in ihrer Größe unendlich, während eine Halbebene nur wenige hundert Schritt Durchmesser besitzen kann.

Eigenschaften von Ebenen

Jede der Existenzebenen besitzt ihre ganz eigenen Eigenschaften, die Naturgesetze ihres eigenen Universums. Diese werden in mehrere Bereiche unterteilt. Alle Ebenen haben die folgenden Eigenschaften:

Physikalisch: Diese Eigenschaften legen die Gesetze der Physik und der Natur auf der Ebene fest (inbegriffen ist wie die Schwerkraft und das Voranschreiten der Zeit funktioniert).

Elementar und Energie: Diese Eigenschaften bestimmen, welches Element oder welche Energieart vorherrschend ist.

Gesinnung: Genau wie Charaktere rechtschaffen neutral oder chaotisch gut sein können, sind viele Ebenen an bestimmte Vorstellungen von Moral und Ethik gebunden.

Magisch: Magie funktioniert auf den einzelnen Ebenen unterschiedlich, diese Eigenschaften bestimmen die Grenzen, was mittels Magie auf jeder Ebene möglich ist und was nicht.

Physikalische Eigenschaften

Die beiden wichtigsten Naturgesetze, die durch die physikalischen Eigenschaften festgelegt werden, sind die Funktionsweise von Schwerkraft und Zeit. Andere physikalische Eigenschaften betreffen Größe und Form einer Ebene und wie leicht sie in ihrer Natur verändert werden kann.

Schwerkraft

Die Richtung der Schwerkraft könnte ungewöhnlich sein oder sich sogar innerhalb der Ebene selbst verändern.

Normale Schwerkraft: Die meisten Ebenen entsprechen hinsichtlich der Schwerkraft der Materiellen Ebene – alles fällt nach unten. Die üblichen Regeln für Attribute, Tragfähigkeit und Last sind anwendbar. Sofern es in der Beschreibung einer Ebene nicht anders angegeben ist, kannst du davon ausgehen, dass die Schwerkraft der Norm entspricht.

Hohe Schwerkraft: Auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft ist die Schwerkraft um einiges höherer als auf der Materiellen Ebene. Als Ergebnis erleiden alle Fertigkeitswürfe auf Akrobatik, Klettern, Reiten und Schwimmen, sowie alle Angriffswürfe einen Situationsmalus von –2. Das Gewicht aller Gegenstände zählt doppelt, was Auswirkungen auf die Bewegungsrate eines SC haben kann. Die Reichweite von Waffen wird halbiert. Stärke und Geschicklichkeit sind nicht betroffen. Charaktere, die bei starker Schwerkraft fallen, erleiden 1W10 Schadenspunkte pro gefallene 3 m mit einem Maximum von 20W10 Schadenspunkten.

Niedrige Schwerkraft: Auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft ist die Schwerkraft um einiges niedrigerer als auf der Materiellen Ebene. Als Ergebnis erhalten alle Fertigkeitswürfe auf Akrobatik und Reiten einen Situationsbonus von +2. Alle Gegenstände wiegen nur die Hälfte und die Reichweite von Waffen verdoppelt sich. Stärke und Geschicklichkeit sind nicht betroffen, wohl aber,

was man mit ihnen erreichen kann – diese gilt für Besucher wie für Einheimische. Charaktere, die bei niedriger Schwerkraft fallen, erleiden 1W4 Punkte an Schaden pro gefallene 3 m bis zu einem Maximum von 20W4 Schadenspunkten.

Keine Schwerkraft: Auf dieser Ebene schweben Wesen im freien Raum, solange ihnen keine Mittel zur Verfügung stehen, um sich abzustoßen oder die Richtung der Schwerkraft zu bestimmen.

Objektiv ausgerichtete Schwerkraft : Die Höhe der Schwerkraft entspricht auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft jener auf der Materiellen Ebene, jedoch muss die Richtung der Schwerkraft nicht traditionell abwärts, also nach „unten“ gerichtet sein. Sie kann auf jedes feste Objekt, in einem Winkel auf die Oberfläche der Ebene oder sogar nach „oben“ gerichtet sein. Ferner könnten auch noch an verschiedenen Orten innerhalb der Ebene unterschiedliche Ausprägungen bestehen, wo „unten“ liegt.

Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft : Die Höhe der Schwerkraft entspricht auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft jener auf der Materiellen Ebene, jedoch entscheidet jedes Wesen selbst über die für sie geltenden Schwerkraftgesetze. Gegenstände und unintelligente Kreaturen, um welche sich niemand kümmert, verhalten sich wie bei Schwerelosigkeit. Diese Art von Umgebung kann für Neuankömmlinge sehr verwirrend sein, ist aber üblich für „gewichtslose“ Ebenen.

Auf einer solchen Ebene können Charaktere sich auf jeder Oberfläche normal bewegen, indem sie sich vorstellen, dass „unten“ unter ihren Füßen liegt. Falls er in der Luft hängt, kann ein Charakter „fliegen“, indem er für sich bestimmt, wo „unten“ liegt und dann in diese Richtung „fällt“, wobei er in der ersten Runde 45 m und in jeder weiteren Runde 90 m weit „stürzt“. Bewegung funktioniert auf diese Weise immer nur in eine Richtung. Um zu verlangsamen, muss der Charakter ein neues „unten“ für sich festlegen, er bewegt sich dann in der ersten Runde 45 m in die gewählte Richtung und in jeder weiteren Runde 90 m.

Um die Richtung als Freie Aktion zu ändern, ist ein Weisheitswurf gegen SG 16 erforderlich, der einmal pro Runde erfolgen kann. Sollte der Weisheitswurf misslingen, erhält der betroffene Charakter in der folgenden Runde einen Bonus von +6, bis er Erfolg hat.

Zeit

Die Geschwindigkeit, mit welcher die Zeit vergeht, kann auf verschiedenen Ebenen variieren, auch wenn sie auf jeder Ebene für sich gesehen konstant ist. Zeit ist immer subjektiv für den Beobachter und das gilt bei jeder Ebene. Reisende können feststellen, dass sie beim Reisen zwischen den Ebenen Zeit gewinnen oder verlieren, aber von ihrem Blickwinkel aus verstreicht die Zeit stets normal.

Normaler Zeitablauf: Beschreibe, wie die Zeit auf der Materiellen Ebene vergeht. Eine Stunde auf einer Ebene mit normalem Zeitablauf entspricht einer Stunde auf der Materiellen Ebene. Sofern es nicht anders in der Beschreibung einer Ebene steht, kannst du davon ausgehen, dass dort ein normaler Zeitablauf herrscht.

Unsteter Zeitablauf: Auf manchen Ebenen vergeht die Zeit schneller oder langsamer, so dass ein Ebenenreisender Zeit verliert oder gewinnt. Für die Bewohner der Ebene vergeht die Zeit subjektiv normal und Veränderungen bleiben unbemerkt.

Die folgende Tabelle gibt dir einen beispielhaften Überblick:

W%	Vergangene Zeit auf der Materiellen Ebene	Vergangene Zeit bei abweichendem Ablauf
01-10	1 Tag	1 Runde
11-40	1 Tag	1 Stunde
41-60	1 Tag	1 Tag
61-90	1 Stunde	1 Tag
91-100	1 Runde	1 Tag

Fließende Zeit: Auf manchen Ebenen ist der Fluss der Zeit beständig schneller oder langsamer. Jemand könnte auf eine andere Ebene reisen, dort ein Jahr verbringen und dann auf die Materielle Ebene zurückkehren, wo er feststellt, dass dort nur sechs Sekunden verstrichen sind. Alles auf der Heimatebene ist gerade sechs Sekunden gealtert, doch für den Reisenden, seine Ausrüstung, Zauber und ihn betreffende Effekte ist ein Jahr verstrichen. Wenn du Ebenen mit fließender Zeit ausarbeitest, stelle die Materielle Ebene voran und dann den Zeitfluss der anderen Ebene.

Zeitlos: Auf Ebenen mit dieser Eigenschaft, verstreicht die Zeit immer noch, aber ihre Auswirkungen sind stark reduziert. Wie die Zeitlosigkeit bestimmte Aktivitäten oder Zustände wie Hunger, Durst, Alterung, Vergiftungen und Heilung beeinflusst, unterscheidet sich von Ebene zu Ebene. Die Gefahr bei zeitlosen Ebenen besteht darin, dass ein Wesen, welches so eine Ebene verlässt und wieder Teil des normalen Zeitablaufes wird, rückwirkend von diesen Effekten erfasst wird. Wenn eine Ebene auch im Hinblick auf Magie zeitlos ist, sind alle Zauber, die keine sofortige Dauer haben, permanent, bis sie gebannt werden.

Form und Größe

Ebenen kommen in einer Vielzahl von Formen und Größen vor. Die meisten von ihnen sind endlos oder zumindest so groß, dass sie ebenso gut unendlich sein könnten.

Unendlich: Ebenen mit dieser Eigenschaft haben kein Ende, können aber endliche und abgegrenzte Bereiche enthalten. Alternativ könnten sie auch aus fortlaufenden Ausdehnungen bestehen, die in alle Richtungen gehen, wie eine endlos gestreckte Karte. Sofern keine anders lautenden Angaben gemacht werden, ist eine Ebene stets unendlich.

Endliche Form: Eine Ebene mit dieser Eigenschaft hat festgelegte Grenzen oder Ränder. Diese können andere Ebenen berühren oder feste, harte Grenzen wie der Rand der Welt oder eine große Mauer sein. Halbebenen sind oft endlich.

Geschlossene Form: Auf solchen Ebenen sind die Enden miteinander verbunden. Kugelförmige Ebenen sind Beispiele für geschlossene Formen, aber es können auch Würfel, Torbögen oder flache Ausdehnungen sein, welche Reisende ans entgegengesetzte Ende schicken, wenn sie die Grenze überqueren. Manche Halbebenen sind geschlossen.

Wandelbare Eigenschaften

Diese Eigenschaft bestimmt, wie leicht die grundlegenden Natur einer Ebene verändert werden kann. Manche Ebenen reagieren auf Gedanken, während andere sich mittels physischer oder magischer Anstrengungen ansprechend lassen. Andere wiederum können nur durch äußerst mächtige Wesen manipuliert werden.

Unterschiedlich wandelbar: Auf einer solchen Ebene bleiben Gegenstände wo sie sind und was sie sind, sofern sie nicht von physischer Kraft oder Magie betroffen werden. Durch erkennbare Anstrengungen kann man die unmittelbare Umgebung verändern. Sofern in der Beschreibung einer Ebene nichts anderes erwähnt wird, ist dies der Normalzustand für eine Ebene.

Göttlich wandelbar: Besondere einzigartige Wesenheiten (Götter oder ähnliche Mächte) können auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft Gegenstände, Kreaturen und die Landschaft selbst verändern. Das kann dazu führen, dass diese Bereiche sich stetig verändern und eigenständige große Königreiche bilden. Für gewöhnliche Charaktere gilt jedoch die Norm, dass sie Veränderungen nur mit Hilfe von Körperkrafteinsatz oder Magie herbeiführen können.

Äußerst wandelbar: Auf diesen Ebenen verändern sich Teile der Landschaft so rasch, dass es schwer fällt, einen Bereich stabil zu halten. Manche dieser Ebenen reagieren in dramatischer Weise auf bestimmte Zauber, zielgerichtete Gedanken oder reine Willenskraft, während bei anderen kein Grund erkennbar ist.

Magisch wandelbar: Bestimmte Zauber können die Grundstruktur von Ebenen mit dieser Eigenschaft verändern.

Empfindungsfähig: Diese Ebenen reagieren auf die Gedanken eines einzelnen Wesens. Reisende könnten feststellen, dass sich die Landschaft abhängig davon, was die Ebene von ihnen hält, verändert, und somit gastfreundlicher oder gar unbewohnbarer wird.

Statisch: Diese Ebenen verändern sich nie. Besucher können weder auf lebende Bewohner, noch auf Gegenstände in deren Besitz einwirken. Solange die statische Eigenschaft fortbesteht, können auch Zauber niemanden auf dieser Ebene betreffen. Zauber, welche vor Betreten der Ebene gewirkt wurden, wirken jedoch weiterhin. Selbst ein besitzloses Objekt kann man auf einer statischen Ebene nur durch einen Stärkewurf gegen SG 16 bewegen, und besonders schwere Gegenstände zu bewegen könnte sogar unmöglich sein.

Elementare und Energetische Eigenschaften

Vier Grundelemente und zwei Arten von Energie verbinden sich und machen die Grundlage von allem aus. Die Elemente sind Erde, Luft, Feuer und Wasser, sowie die beiden Arten von positiver und negativer Energie. Die Materielle Ebene spiegelt ein Gleichgewicht zwischen diesen Elementen und Energien wieder, da sie alle dort anzutreffen sind. Jede der inneren Ebenen wird von einem Element oder einer Art Energie dominiert. Andere Ebenen können verschiedene Aspekte dieser grundlegenden Eigenschaften aufweisen. Viele haben keine elementaren oder energetischen Eigenschaften (solche Eigenschaften werden in der Beschreibung der jeweiligen Ebene erwähnt, wenn sie dort präsent sein sollten).

Vorherrschaft der Luft: Diese Ebenen bestehen vornehmlich aus offenem Raum mit ein paar schwebenden Steinen oder anderer fester Materie. Die Luft ist in der Regel zum Atmen geeignet, es kann aber auch Wolken aus Säure oder giftigen Gasen geben. Kreaturen der Unterart Erde fühlen sich auf Ebenen, die von Luft beherrscht werden, unwohl, da sie kaum oder keine Erde vorfinden, mit der sie in Verbindung treten können. Jedoch nehmen sie dadurch keinen Schaden.

Vorherrschaft der Erde: Ebenen mit dieser Eigenschaft bestehen hauptsächlich aus fester Materie. Reisende laufen Gefahr auf ihnen zu ersticken, wenn es ihnen nicht gelingt, eine Höhle oder Tasche in der Erde zu erreichen. Schlimmer noch, Wesen ohne die Fähigkeit zu Graben sind lebendig begraben und müssen sich den Weg frei graben (1,50 m pro Runde). Kreaturen der Unterart Luft fühlen sich auf solchen Ebenen unwohl, da sie ihnen zu eng sind und klaustrophobische Zustände verursachen (allerdings beschränken sich ihre Probleme vordergründig darauf, dass sie aus regeltechnischer Sicht in ihrer Bewegung eingeschränkt sind).

Vorherrschaft des Feuers: Solche Ebenen bestehen aus dauerhaft brennenden Flammen, die ihre Brennstoffquelle nicht verbrauchen. Von Feuer beherrschte Ebenen sind extrem lebensfeindlich für Bewohner der Materiellen Ebene und jene ohne Feuerresistenz oder Immunität.

Ungeschütztes Holz, Papier, Stoff und andere brennbare Materialien fangen fast augenblicklich Feuer. Jemand, der ungeschützte brennbare Kleidung trägt, beginnt ebenfalls zu brennen. Wesen nehmen in jeder Runde auf einer Ebene mit Vorherrschaft des Feuers 3W10 Punkte Feuerschaden. Wesen der Unterart Wasser fühlen sich auf solchen Ebenen extrem unwohl (Wesen aus Wasser nehmen pro Runde den doppelten Schaden).

Vorherrschaft des Wassers: Diese Ebenen bestehen zu größten Teilen aus Flüssigkeit. Besucher ohne die Fähigkeit Wasser zu atmen oder welche keine Luftblase zeitig erreichen können, werden wahrscheinlich ertrinken. Wesen der Unterart Feuer fühlen sich äußerst unwohl auf solchen Ebenen (Wesen aus Feuer erleiden jede Runde 1W10 Punkte Schaden).

Vorherrschaft Negativer Energie: Diese Ebenen sind große leere Orte, die Reisenden das Leben aussaugen. Sie sind meist einsame verfluchte Ebenen ohne Farbe, auf denen die Winde das Stöhnen jener weitertragen, die auf ihnen gestorben sind. Es gibt zwei Arten von Vorherrschaft Negativer Energie: schwach und mächtig. Auf Ebenen mit schwacher Vorherrschaft Negativer Energie nehmen lebende Wesen jede Runde 1W6 Schadenspunkte. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, zerfallen sie zu Asche. Ebenen mit starker Vorherrschaft Negativer Energie sind sogar noch gefährlicher: Jede Runde muss einem Wesen, das sich auf ihr aufhält, ein Zähigkeitswurf gegen SG 25 gelingen, oder es erhält eine negative Stufe. Ein Wesen, dessen negative Stufen seiner Klassenstufen oder Anzahl der Trefferwürfel entsprechen oder sie übertreffen, stirbt und erhebt sich wieder als Todesalb. Der Zauber *Todesschutz* beschützt Reisende vor dem Schaden und Energieentzug einer Ebene mit Vorherrschaft Negativer Energie.

Vorherrschaft Positiver Energie: Ein unglaubliche Vielfalt an Leben ist charakteristisch für solche Ebenen. Ähnlich den Ebenen mit vorherrschender Negativer Energie gibt es auch Ebenen mit schwacher und starker Vorherrschaft Positiver Energie. Eine schwache Vorherrschaft bedeutet eine wahrlich

explosive Ausdehnung von Leben in allen Formen. Aufgrund der positiven Energie, die die Ebene durchdringt, sind Farben greller, Feuer heißer, Geräusche lauter und Sinneseindrücke intensiver. Alle Wesen auf einer Ebene mit Vorherrschaft Positiver Energie erhalten Schnelle Heilung 2 als Außergewöhnliche Fähigkeit.

Auf Ebenen mit starker Vorherrschaft Positiver Energie sind die Effekte noch kräftiger. Eine Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 10 Runden von der Helligkeit der Umgebung geblendet zu werden. Der reine Aufenthalt auf so einer Ebene verleiht Schnelle Heilung 5 als Außergewöhnliche Fähigkeit. Ferner erhalten Wesen, die voll geheilt sind, pro Runde fünf zusätzliche temporäre Trefferpunkte, die 1W20 Runden nach dem Verlassen der Ebene wieder zu verschwinden beginnen. Allerdings muss einer Kreatur pro Runde, in welcher die temporären Trefferpunkte ihre Gesamttrefferpunkte übersteigen, ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, andernfalls explodiert das Wesen in einem Ausbruch von Energie, was den Tod für das Wesen zur Folge hat.

Gesinnungseigenschaften

Einige Ebenen besitzen eine Neigung zu einer bestimmten Gesinnung. Die meisten Einwohner dieser Ebenen haben dieselbe Gesinnung wie ihre Ebene, dies gilt auch für mächtige Wesen wie Gottheiten. Die Gesinnung der Ebene beeinflusst soziale Interaktionen auf ihr. Charakteren, die andere Gesinnungen haben als die meisten der Bewohner könnte eine schwierige Zeit bevorstehen, wenn sie es mit den Eingeborenen und verschiedenen Situationen auf diesen Ebenen zu tun bekommen. Gesinnungseigenschaften bestehen aus mehreren Bestandteilen: Moral (Gut oder Böse) und Ethik (Rechtschaffen oder Chaotisch) – eine Ebene kann nur eine moralische Komponente haben, eine ethische oder auch beides. Zudem kann jeder Bestandteil leicht oder stark ausgeprägt sein. Viele Ebenen besitzen jedoch keine Gesinnungseigenschaften, weshalb diese nur in einer Beschreibung aufgeführt wird, wenn sie auch vorhanden ist.

Gute/Böse Gesinnung: Diese Ebenen haben im Konflikt Gut gegen Böse eine Seite gewählt. Keine Ebene kann sowohl gut wie auch böse gesinnt sein.

Rechtschaffene/Chaotische Gesinnung: Ordnung gegen Chaos bildet das Kernstück von Konflikten für diese Ebenen und ihre Bewohner. Keine Ebene kann sowohl rechtschaffen wie auch chaotisch gesinnt sein.

Neutrale Gesinnung: Diese Ebenen stehen außerhalb des Konfliktes zwischen Gut und Böse und Ordnung und Chaos.

Leichte Gesinnung: Wesen, deren Gesinnung entgegengesetzt zu der einer leicht gesonnenen Ebene ist, erleiden einen Situationsmalus von –2 auf alle charismabasierten Würfe. Eine leicht neutral gesonnene Ebene gibt niemandem einen Situationsmalus.

Starke Gesinnung: Auf Ebenen mit einer starken Gesinnung erleiden Wesen mit einer abweichenden Gesinnung einen Situationsmalus von –2 auf alle intelligenz-, weisheit- und charismabasierenden Würfe. Die Mali für die moralische sowie die ethische Komponente addieren sich auf. Eine stark neutral gesonnene Ebene steht im Widerspruch zu allen moralischen und ethischen Prinzipien von Gut und Böse, Ordnung und Chaos. Solch eine Ebene könnte sich mit dem Gleichgewicht zwischen den Gesinnungen befassen, anstatt damit einer Gesinnung den Vorzug zu geben und versuchen andere Standpunkte zu akzeptieren. Wie andere stark gesonnene Ebenen gibt sie jedem Wesen, das nicht selbst neutral gesonnen ist, einen Situationsmalus von –2 auf alle intelligenz-, weisheit- und charismabasierenden Würfe. Die Mali zählen doppelt, einmal für die Achse Gut gegen Böse und einmal für die Achse Ordnung gegen Chaos. Neutral gute, neutral böse, rechtschaffen neutrale und chaotisch neutrale Wesen erleiden einen Malus von –2 und rechtschaffen gute, chaotisch gute, chaotisch böse und rechtschaffen böse Wesen einen Malus von –4.

Magische Eigenschaften

Die magischen Eigenschaften einer Ebene beschreiben, wie Magie im Vergleich zur Materiellen Ebene funktioniert. Bestimmte Örtlichkeiten auf einer Ebene, beispielsweise jene unter der direkten Kontrolle einer Gottheit, könnten Taschen bilden, in denen andere magische Eigenschaften gelten.

Normale Magie: Diese Eigenschaft bedeutet, dass alle Zauber und übernatürliche Fähigkeiten wie beschrieben funktionieren. Sofern nicht anders angegeben, kannst du davon ausgehen, dass eine Ebene diese Eigenschaft hat.

Tote Magie: Auf diesen Ebenen gibt es keine Magie, es gelten ähnliche Regeln wie bei dem Zauber *Antimagisches Feld*. Erkenntniszauber können keine Dinge auf einer Ebene toter Magie aufspüren, ebenso wenig wie Zauberkundige sie mittels *Teleportieren* weder betreten noch verlassen können. Die einzige Ausnahme zur „Keine Magie!"-Regel sind permanente Portale zwischen den Ebenen, die normal funktionieren.

Verbesserte Magie: Manche Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten können leichter eingesetzt werden oder haben stärkere Effekte auf Ebenen mit Verbesserter Magie als auf der Materiellen Ebene. Die Ureinwohner dieser Ebenen wissen, welche Zauber und Fähigkeiten verbessert werden, während Ebenenreisende dies selbst herausfinden müssen. Wenn ein Zauber verbessert wird, funktioniert er, als wäre die Zauberstufe um zwei höher als normal.

Eingeschränkte Magie: Manche Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten sind schwerer einzusetzen auf Ebenen mit dieser Eigenschaft, oftmals weil die Natur der Ebene selbst den Zauber stört. Um einen eingeschränkten Zauber wirken zu können, muss dem Zauberkundigen ein Konzentrationswurf gegen SG 20 + Grad des Zaubers gelingen. Bei einem Fehlschlag funktioniert der Zauber nicht, der entsprechende Zauber wird jedoch verbraucht, beziehungsweise zählt gegen das Limit der pro Tag möglichen Zauber dieses Grades. Wenn der Wurf gelingt, funktioniert der Zauber normal.

Begrenzte Magie: Ebenen mit dieser Eigenschaft erlauben nur Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Magie kann auf Zauber bestimmter Schulen oder Unterschulen, Effekte mit bestimmten Eigenschaften oder bestimmte Höchstgrade beschränkt sein – oder eine Kombination daraus. Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche diese Voraussetzungen nicht erfüllen, funktionieren nicht.

Wilde Magie: Auf Ebenen mit dieser Eigenschaft funktionieren Magie und Zauberähnliche Fähigkeiten komplett anders und zuweilen auf gefährliche Weise. Jeder Zauber und jede Zauberähnliche Fähigkeiten hat eine gewisse Wahrscheinlichkeit, mit unterschiedlichen Folgen fehlzuschlagen. Der Zauberkundige muss einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 15 + Grad des Zaubers beziehungsweise der Zauberähnlichen Fähigkeit machen, damit die Magie normal funktioniert. Ein Fehlschlag kann seltsame Folgen haben (würfle anschließend W% und konsultiere die *Tabelle 7-1: Effekte Wilder Magie* auf Seite 179).

Das Multiversum

In der Kosmologie des Pathfinder Rollenspieles sind die Ebenen auch als das Multiversum bekannt. Sie formen eine riesige mehrschichtige Kugel. Im Herzen dieser Sphäre befinden sich die Materielle Ebene und ihr verzerrtes Abbild, die Schattenebene, zwischen denen die Nebel der Ätherebene als Brücken fungieren. Die nächste Schicht besteht aus den elementaren Ebenen, gefolgt von der Leere der Astralebene, jenseits welcher die unvorstellbar gewaltige Äußere Sphäre liegt, welche ihrerseits von den zahllosen Schichten der Abyss umgeben und ummantelt wird. Die Ebenen des Multiversums werden an dieser Stelle nur knapp aufgeführt, für weitere Informationen siehe den Band *Pathfinder Chronicles: Almanach des Multiversums*.

Die Materielle Ebene

Die Materielle Ebene ist meist das Zentrum einer Kosmologie und definiert, was als normal verstanden wird. Es ist die Ebene, auf der die meisten Kampagnenwelten liegen.

Die Materielle Ebene hat die folgenden Eigenschaften:

- **Normale Schwerkraft**
- **Normaler Zeitverlauf**
- **Unterschiedlich Wandelbar**
- **Keine elementaren oder energetischen Eigenschaften:** Jedoch können spezielle Plätze diese Eigenschaften besitzen.
- **Leichte Neutrale Gesinnung:** An verschiedenen Orten können jedoch hohe Konzentrationen an Gut oder Böse, Ordnung oder Chaos bestehen.
- **Normale Magie**

Die Schattenebene

Die Schattenebene ist eine Dimension dämmrigen Lichts, welche sowohl an die Materielle Ebene angrenzt, wie auch an derselben Stelle existiert. Sie überlappt sich sowohl mit der Materiellen Ebene wie auch der Ätherebene, so dass Reisende sie nutzen können, um schnell große Entfernungen zurückzulegen. Die Schattenebene grenzt ebenfalls an andere Ebenen – mit dem richtigen Zauber kann man über sie in andere Wirklichkeiten reisen. Die Schattenebene ist schwarz-weiß, sämtliche Farbe wurde aus der Umgebung heraus gebleicht. Ansonsten ähnelt sie der Materiellen Ebene. Trotz der fehlenden Lichtquellen ist sie das zu Hause verschiedener Pflanzen, Tiere und Humanoider.

Die Schattenebene hat folgende Eigenschaften:

- **Magisch Wandelbar:** Teile der Schattenebene befinden sich in einem ständigen Fluss in andere Ebenen. Daher kann man trotz vorhandener Orientierungspunkte keine genaue Karte der Ebene erstellen. Zauber wie *Schattenbeschwörung* und *Schattenhervorrufung* verändern die Grundbestandteile der Schattenebene. Die Vielseitigkeit und die Macht dieser Zauber auf der Schattenebene macht sie für Reisende besonders nützlich.
- **Leichte Neutrale Gesinnung**
- **Verbesserte Magie:** Zauber der Kategorie „Schatten“ werden auf der Schattenebene verstärkt. Spezielle Zauber werden zudem mächtiger: *Schattenbeschwörung* und *Schattenherbeirufung* haben eine Stärke von 30 % (statt der üblichen 20 %) im Vergleich zu den Beschwörungen und Herbeirufungen, die sie nachahmen. *Mächtige Schattenbeschwörung* und *Mächtige Schattenherbeirufung* haben eine Stärke von 70 % (statt 60 %) und *Schatten* hat eine Stärke von 90 % (statt 80 %). Trotz der dunklen Natur der Schattenebene funktionieren Zauber, welche Dunkelheit erzeugen, nutzen oder verändern, unverändert.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber der Kategorie „Licht“ oder solche, die Licht oder Feuer erzeugen oder nutzen, sind auf der Schattenebene eingeschränkt. Zauber, die Licht erzeugen, sind weniger effektiv, da alle Lichtquellen auf der Schattenebene nur die halbe Reichweite haben.

Die Ebene der Negativen Energie

Für einen Betrachter gibt es auf der Ebene der Negativen Energie wenig zu sehen. Sie ist ein dunkler, leerer Ort, ein endloses Loch, in dem ein Reisender stürzen kann, bis die Ebene ihm alles Licht geraubt und das Leben ausgesaugt hat. Die Ebene der Negativen Ebene ist die lebensfeindlichste aller Inneren Ebenen, die gefühlloseste und gegenüber dem Leben intoleranteste. Nur Wesen, die gegen Energieentzug immun sind, können hier überleben.

Die Ebene der Negativen Energie hat die folgenden Eigenschaften:

- **Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft**
- **Starke Vorherrschaft Negativer Energie:** Einige Bereiche der Ebene stehen nur unter schwacher Vorherrschaft Negativer Energie und stellen bewohnbare Inseln dar.
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die negative Energie benutzen, werden verstärkt. Klassenfähigkeiten, die negative Energie nutzen, wie Negative Energie fokussieren, erhalten einen Bonus von +4 auf den SG um ihnen zu widerstehen.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die auf positive Energie zurückgreifen, einschließlich Zauber der Kategorie Heilung, wirken nur eingeschränkt. Charaktere auf dieser Ebene erhalten einen Malus von –10 auf ihre Rettungswürfe, um negative Stufen zu entfernen, die sie als Folge von Energieentzug erhalten haben.

Die Ebene der Positiven Energie

Die Ebene der Positiven Energie hat keine Oberfläche und ähnelt der Ebene der Luft darin, dass sie weit und offen ist. Alles auf dieser Ebene glüht hell und voller Kraft. Diese Kraft ist gefährlich für Sterbliche, die nicht dafür geschaffen sind, um mit ihr umzugehen. Trotz der nützlichen Effekte auf dieser Ebene ist sie eine der lebensfeindlichsten Inneren Ebenen.

Tabelle 7-1: Effekte Wilder Magie

W%	Effekt
01-19	Der Zauber schlägt auf den Zauberkundigen mit normalen Auswirkungen zurück. Falls er den Zauberkundigen nicht betreffen kann, scheitert er.
20-23	Eine kreisrunde Grube mit einem Durchmesser von 4,50 m öffnet sich unter den Füßen des Zauberkundigen, pro Stufe des Zauberkundigen ist sie 3 m tief.
24-27	Der Zauber scheitert, aber sein Ziel (beziehungsweise seine Ziele) wird eine Runde lang von einem Hagel kleiner Gegenstände (alles von Blumen bis hin zu verdorbenen Früchten) getroffen, welche nach dem Aufschlag verschwinden. Die Ziele sind in dieser Zeit geblendet und müssen Konzentrationswürfe (SG 15 + Grad des Zaubers) machen, um zaubern zu können.
28-31	Der Zauber wirkt auf ein zufälliges Ziel oder einen zufälligen Bereich innerhalb seiner Reichweite. Um zu bestimmen, wo der Zauber sich zufällig entlädt, würfle mit 1W8 und wandere entsprechend im Uhrzeigersinn um den Kompass, beginnend im Süden. Bei der Reichweite würfle 3W6 und multipliziere das Ergebnis mit 1,50 m für Zauber mit kurzer, 6 m für Zauber mit mittlerer und 24 m für Zauber mit großer Reichweite.
32-35	Der Zauber funktioniert normal, verbraucht aber keine Materialkomponenten und verschwindet auch nicht aus dem Gedächtnis des Zauberkundigen, er kann erneut verwendet werden. Ein Gegenstand verliert keine Ladung und der Effekt zählt nicht gegen die Anzahl, wie oft ein Gegenstand oder eine Zauberähnliche Fähigkeit sich pro Tag (o.a.) anwenden lassen.
36-39	Der Zauber funktioniert nicht, stattdessen kommen alle im Radius von 9 m um den Zauberkundigen herum – Freunde wie Feinde – in den Genuss des Zaubers *Heilung*.
40-43	Der Zauber funktioniert nicht, stattdessen bedecken für 2W4 Runden die Effekte der Zauber *Stille* und *Tiefere Dunkelheit*-einen Bereich von 9 m Radius um den Zauberkundigen herum.
44-47	Der Zauber funktioniert nicht, stattdessen wirkt der Effekt des Zaubers *Schwerkraft umkehren* für eine Runde auf einen Bereich mit 9 m Radius um den Zauberkundigen herum.
48-51	Der Zauber funktioniert, jedoch ist der Zauberkundige für 1W4 Runden von einem Wirbel leuchtender Farben umgeben – behandle dies wie den Effekt des Zaubers *Glitzerstaub* mit einem SG für den Rettungswurf von 10 + Grad des Zaubers.
52-59	Nichts passiert, der Zauber funktioniert nicht, Komponenten, Ladungen von Gegenständen usw. werden wie üblich verbraucht.
60-71	Nichts passiert, der Zauber funktioniert nicht, verbraucht aber auch keine Komponenten, Ladungen von Gegenständen usw. und verschwindet auch nicht aus dem Gedächtnis des Zauberkundigen.
72-98	Der Zauber funktioniert normal.
99-100	Der Zauber wirkt sich stärker aus. Rettungswürfe gegen diesen Zauber erleiden einen Malus von –2. Der Zauber hat einen maximierten Effekt, als wäre er durch das Talent Zaubereffekt maximieren gewirkt worden. Sollte er bereits unter diesem Talent gewirkt worden sein, erhöhen sich seine Effekte nicht weiter.

Ein ungeschützter Charakter schwillt an vor Kraft, während er mit positiver Energie überströmt wird. Da die sterbliche Form unfähig ist, solche Kraft zu bewältigen, geht sie in Flammen auf wie eine Staubwolke aus Holzpartikeln, die mit einer Flamme in Kontakt kommt. Besuche auf der Ebene der Positiven Energie sind meist kurz und auch dann müssen die Reisenden stark geschützt sein.

Die Ebene der Positiven Energie hat die folgenden Eigenschaften:

- **Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft**
- **Starke Vorherrschaft Positiver Energie:** Einige Bereiche der Ebene stehen nur unter schwacher Vorherrschaft Positiver Energie und stellen bewohnbare Inseln dar.
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die positive Energie benutzen, werden verstärkt. Klassenfähigkeiten, die positive Energie nutzen, wie Positive Energie fokussieren, erhalten einen Bonus von +4 auf den SG um ihnen zu widerstehen.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die auf negative Energie zurückgreifen, wirken nur eingeschränkt.

Die Ebene der Erde

Die Ebene der Erde ist ein fester, kompakter Ort aus Erde und Gestein. Ein unvorsichtiger Reisender könnte sich innerhalb fester Materie begraben finden und zerquetscht werden, so dass seine zu Staub zermahlenen Überreste als Warnung für alle Narren dienen, die ihm folgen. Trotz ihrer festen, unnachgiebigen Natur variiert die Ebene der Erde in ihrer Konsistenz von Bereichen weicher Erde bis hin zu schwereren und wertvolleren Metallen.

Die Ebene der Erde hat die folgenden Eigenschaften:

- **Vorherrschaft der Erde**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Erde“ haben, oder Erde erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne der Erde und der Elementaren Blutlinie der Erde, werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Luft“ haben, oder Luft erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne der Luft und der Elementaren Blutlinie der Luft, sowie Zauber, welche Luftelementare oder Wesen der Unterart der Luft herbeirufen, sind eingeschränkt.

Die Ebene des Feuers

Alles steht auf der Ebene des Feuers in Flammen. Der Boden besteht aus großen, sich verschiebenden Scheiben zusammengepressten Feuers. Die Luft flimmert in der Hitze ewiger Feuerstürme und die am stärksten vertretene Flüssigkeit ist Magma. Die Ozeane bestehen aus flüssigem Feuer und aus den Bergen pulsiert geschmolzene Lava hervor. Feuer brennt hier ohne Nahrung oder Luft, Entflammbares, das auf die Ebene gebracht wird, wird aber gerne konsumiert.

Die Ebene des Feuers hat die folgenden Eigenschaften:

- **Vorherrschaft des Feuers**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Feuer“ haben, oder Feuer erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne des Feuers und der Elementaren Blutlinie des Feuers, werden verstärkt.



- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Wasser“ haben, oder Wasser erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne des Wassers und der Elementaren Blutlinie des Wassers, sowie Zauber, welche Wasserelementare oder Wesen der Unterart des Wassers herbeirufen, sind eingeschränkt.

Die Ebene der Luft

Die Ebene der Luft ist eine leere Ebene, die oben und unten nur aus dem Himmel besteht. Sie ist die angenehmste der Inneren Ebenen und man kann auf ihr am ehesten überleben. Sie ist das zu Hause aller Arten fliegender Kreaturen, welche auf ihr große Vorteile genießen. Reisende ohne Flugfähigkeiten können dort problemlos überleben, sind aber stark eingeschränkt.

Die Ebene der Luft hat die folgenden Eigenschaften:

- **Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft**
- **Vorherrschaft der Luft**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Luft“ haben, oder Luft erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne der Luft und der Elementaren Blutlinie der Luft, werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Erde“ haben, oder Erde erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne der Erde und der Elementaren Blutlinie der Erde, sowie Zauber, welche Erdelementare oder Wesen der Unterart der Erde herbeirufen, sind eingeschränkt.

Die Ebene des Wassers

Die Ebene des Wassers ist ein Meer ohne Grund oder Oberfläche, eine gänzlich flüssige Umgebung, die von einem diffusen Leuchten erhellt wird. Wenn ein Reisender das Problem der Atmung bewältigen kann, ist sie eine der wohnlicheren Inneren Ebenen.

Die ewigen Ozeane dieser Ebene variieren zwischen eiskalt und kochend heiß und Salz- und Frischwasser. Sie sind ständig in Bewegung, angetrieben von Strömungen und Gezeiten. Dauerhafte Siedlungen bestehen aus Treibgut, welches mit den Gezeiten treibt.

- **Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft**
- **Vorherrschaft des Wassers**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Wasser“ haben, oder Wasser erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne des Wassers und der Elementaren Blutlinie des Wassers, werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche die Kategorie „Feuer“ haben, oder Feuer erschaffen, benutzen oder verändern, einschließlich der Domäne des Feuers und der Elementaren Blutlinie des Feuers, sowie Zauber, welche Wasserelementare oder Wesen der Unterart des Feuers herbeirufen, sind eingeschränkt.

Die Ätherebene

Die Ätherebene existiert neben der Materiellen Ebene und oft auch neben anderen Ebenen. Die Materielle Ebene ist von der Ätherebene aus sichtbar, erscheint aber gedämpft und verschwommen, Farben verwaschen und Kanten wirken unscharf. Auch wenn es möglich ist, von der Materiellen Ebene aus in die Ätherebene zu blicken, ist letztere in der Regel für Bewohner der Materiellen Ebene unsichtbar. Wesen auf der Ätherebene können normalerweise Wesen auf der Materiellen Ebene nicht angreifen und umgekehrt. Ein Reisender auf der Ätherebene ist für jemanden auf der Materiellen Ebene unsichtbar, körperlos und vollkommen leise.

Die Ätherebene hat die folgenden Eigenschaften:

- **Keine Schwerkraft**
- **Unterschiedlich Wandelbar**
- **Leichte Neutrale Gesinnung:** An verschiedenen Orten können aber hohe Konzentrationen an Gut oder Böse, Ordnung oder Chaos bestehen.
- **Normale Magie:** Zauber funktionieren auf der Ätherebene normal , können jedoch nicht auf die Materielle Ebene einwirken. Die einzigen Ausnahmen sind Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Energie“ und Bannzauber, welche ätherische Wesen betreffen, diese können die Grenze von der Materiellen Ebene zur Ätherebene überwinden. Zauberkundige auf der Materiellen Ebene müssen über Mittel zum Aufspüren von Gegnern auf der Ätherebene verfügen, ehe sie sie zum Ziel von Energie-Zaubern machen können. Auch wenn es möglich ist, ätherische Gegner mittels eines Energie-Zaubers von der Materiellen Ebene aus zu treffen, ist dies umgekehrt nicht möglich. Kein magischer Angriff kann aus der Ätherebene auf die Materielle Ebene gelangen, eingeschlossen Energie-Effekte.

Die Astralebene

Die Astralebene ist der Raum zwischen den Inneren und den Äußeren Ebenen und grenzt an all diese Ebenen an. Wenn ein Charakter ein Portal passiert oder seinen Geist auf eine andere Existenzebene projiziert, reist er durch die Astralebene. Selbst Zauber, die eine sofortige Bewegung über eine Ebene gestatten, berühren kurz die Astralebene. Die Astralebene ist eine große endlose Leere silbernen Himmels. Zuweilen findet man in ihr treibend Brocken fester Materie, der größte Teil ist aber ein endloses offenes Reich.

Die Astralebene hat die folgenden Eigenschaften:

- **Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft**
- **Zeitlos**
- **Leichte Neutrale Gesinnung**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die auf der Astralebene gewirkt werden, funktionieren, als würden sie unter Einfluss des Talentes Schnell zaubern oder Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit gewirkt werden. Sollten sie bereits unter diesem Talent gewirkt werden, gibt es keine zusätzlichen Auswirkungen. Auch sind Zauber, die mittels magischer Gegenstände gewirkt werden, nicht betroffen. Zauber, welche betroffen sind, werden immer noch normal vorbereitet und gewirkt, es kann aber immer nur ein beschleunigter Zauber oder eine beschleunigte Zauberähnliche Fähigkeit pro Runde eingesetzt werden.

Abaddon (Neutral Böse)

Abaddon ist ein Reich ausgedehnter Ödlande unter einem scheußlichen Himmel, gehüllt in widerlichen schwarzen Nebel und das erdrückende Zwielicht einer ewigen Sonnenfinsternis. Der giftige Fluss Styx hat seinen Ursprung auf Abaddon, ehe er wie eine sich windende Schlange in andere Ebenen fließt. Abaddon ist die feindlichste der Äußeren Ebenen, hier leben die Daimonen, Scheusale von purem Bösen, welche vom ewigen Krieg der Ordnung gegen das Chaos unberührt geblieben sind und Vergessen und Vernichtung personifizieren. Die Daimonen werden von vier gottgleichen Erzdaimonen beherrscht und im ganzen Multiversum als Verschlinger der Seelen gefürchtet.

Abaddon hat die folgenden Eigenschaften:

- **Göttlich wandelbar:** Götter mit Reichen auf Abaddon können die Ebene nach ihrem Willen formen.
- **Stark böse gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Böse“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Gut“ sind eingeschränkt.

Der Abyss (Chaotisch Böse)

Der aus vielen Schichten bestehende Abyss umgibt die Äußere Sphäre wie die Haut einer unvorstellbar dickhäutigen Zwiebel. Er beginnt als gewaltige Schluchten und gähnende Klüfte im Gewebe der anderen Äußeren Ebenen, an denen das üble Wasser des Styx vorbeifließt. Die unendlichen Schichten des Abyss grenzen an alle anderen Äußeren Ebenen in Gestalt ständig in Veränderung begriffener Pfade. Im Abyss existieren keine Regeln, keine Gesetze, keine Ordnung, keine Hoffnung. Der Abyss ist eine Perversion der Freiheit, ein Alptraumreich ungezügelter Schrecken, wo Verlangen und Leid dämonische Gestalt erhalten. Der Abyss ist der Nährboden, aus dem zahllose Dämonenvölker entsprungen sind, unter ihnen die ältesten Wesen des ganzen Multiversums.

Der Abyss hat die folgenden Eigenschaften:

- **Göttlich wandelbar und Empfindungsfähig:** Gottheiten mit Reichen im Abyss können die Ebene nach Belieben formen, wie auch der Abyss selbst über sein Aussehen und Form entscheiden kann.
- **Stark chaotisch gesonnen und Stark böse gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Böse“ und „Chaos“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Gut“ und „Rechtschaffen“ sind eingeschränkt.

Das Elysium (Chaotisch Gut)

Das Elysium ist eine Ebene wohlwollenden Chaos, ein weites Land voll ungezähmter Wildnis und Leidenschaften. Freiheit und Unabhängigkeit erblühen hier, personifiziert durch die eingeborenen Azata. Im Elysium treffen selbstlose Zusammenarbeit und wilder Wettbewerb mit der Brutalität

Andere Bezeichnungen

Die Beschreibungen in diesem Buch verwenden die Namen, mit denen die Ebenen üblicherweise auf der Materiellen Ebene bezeichnet werden, doch sind viele auch unter anderen Namen bekannt. Häufigere Beispiele wären:

Ebene	Anderer Name
Materielle Ebene	Universum
Schattenebene	Unterwelt, Ebene des Todes
Ebene der Negativen Energie	Das Nichts, Die Leere
Ebene der Positiven Energie	Schmiede der Schöpfung, Der Brennofen
Ebene der Luft	Endlose Himmel, Das Firmament
Ebene der Erde	Ewiger Graben, Fundament
Ebene des Feuers	Ewige Flamme, Inferno
Ebene des Wassers	Endlose See, Die Tiefe
Ätherebene	Geisterwelt, Das Dazwischen
Astralebene	Fluss der Seelen, Der Silberne Pfad
Abaddon	Gehenna, Hades, Niflheim
Abyss	Pandemonium, Tartarus Die Äußeren Klippen
Elysium	Asgard, Olymp, Valhalla
Himmel	Arcadien, Paradies, Die Sieben Himmel
Hölle	Acheron, Die Grube
Limbus	Entropie, Mahlstrom Herz des Chaos,
Nirvana	Große Wildnis, Ewige Jagdgründe
Fegefeuer	Duat, Das Haus des Staubes
Utopia	Die Ewige Stadt, Axis Die Perfekte Stadt

zorniger Gewitterstürme aufeinander, dennoch drängen sich diese Konflikte nie vor Konzepten wie Tapferkeit, Kreativität und von Regel oder Gesetzen uneingeschränkten Guten in den Vordergrund.

Das Elysium hat die folgenden Eigenschaften:

- **Göttlich wandelbar:** Gottheiten mit Reichen im Elysium können die Ebene nach Belieben formen.
- **Stark chaotisch gesonnen und Stark gut gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Gut“ oder „Chaotisch“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Böse“ und „Rechtschaffen“ sind eingeschränkt.

Das Fegefeuer (Neutral)

Jede Seele passiert das Fegefeuer, um gerichtet zu werden, ehe sie zu ihrer finalen Bestimmung im Multiversum geschickt wird. Gewaltige Friedhöfe und Ödlande füllen die zwielichterhellte Weite, auf denen sich staubige Gerichtshöfe finden, in denen Echos widerhallen und die Toten beurteilt werden. Das Fegefeuer ist die Heimstatt der Aionten, eines Volkes, dass die dualistische Natur der Existenz verkörpert und deren Angehörige ständig sowohl im Krieg wie im Frieden miteinander und sich selbst sind.

Das Fegefeuer hat die folgenden Eigenschaften:

- **Zeitlos**
- **Göttlich wandelbar:** Gottheiten mit Reichen im Fegefeuer können die Ebene nach Belieben formen.
- **Stark neutral gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Tod“ oder der Domänen „Tod“ oder „Ruhe“ werden verstärkt.

Der Himmel (Rechtschaffen Gut)

Die Berghöhen des Himmels thronen hoch über der Äußeren Sphäre. Dieses wohlgeordnete Reich der Ehre und des Mitgefühls ist in sieben Schichten unterteilt. Die Hänge des Himmels sind voller gut durchgeplanter, geordneter Städte und sauberer, wohl angelegter Gärten und Obsthainen. Obwohl sie ihre Existenz als Sterbliche begannen, sehen die eingeborenen Archonten des Himmels Ordnung und Gutes als untrennbare Hälften desselben erhabenen Konzeptes und stellen sich den kosmischen Perversionen von Chaos und Bösem entgegen.

Der Himmel hat die folgenden Eigenschaften:

- **Göttlich wandelbar:** Gottheiten mit Reichen im Himmel können die Ebene nach Belieben formen.
- **Stark rechtschaffen gesonnen und Stark gut gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Gut“ oder „Rechtschaffen“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Böse“ und „Chaotisch“ sind eingeschränkt.

Die Hölle (Rechtschaffen Böse)

Die neun Ebenen der Hölle sind ein strukturiertes Labyrinth kalkulierbaren Bösens, wo Folter Hand in Hand mit Reinigung geht. Sie ist eine Ebene eiserner Städte, brennender Ödlande, gefrorener Gletscher und endloser Vulkangipfel, geteilt in neun Schichten, von denen jede von einem Erzteufel in übelwollender Weise regiert wird. Folter, Verzweiflung und Schmerz sind unumgänglich in der Hölle, doch sie sind methodisch, nicht boshaft oder launisch, und folgen einem ausgewogenen Meisterplan unter den wachsamen Augen der disziplinierten Ränge der niederen Teufel der Hölle. Die neun Schichten der Hölle, von der ersten bis zur letzten, sind Avernus, Dis, Erebus, Phlegethon, Stygia, Malebolge, Cocytus, Caina und Nessus.

Die Hölle hat die folgenden Eigenschaften:

- **Göttlich wandelbar:** Gottheiten mit Reichen in der Hölle können die Ebene nach Belieben formen.
- **Stark rechtschaffen gesonnen und Stark böse gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Böse“ oder „Rechtschaffen“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Gut“ und „Chaotisch“ sind eingeschränkt.

Der Limbus (Chaotisch Neutral)

Ein weiter Ozean ungezügelten Chaos und ungenutztem Potentials umgibt jede der Äußeren Ebenen und grenzt an sie an. Dies ist der Limbus – wunderschön, tödlich und wahrhaft endlos. Aus seinen unerforschten Tiefen wurden die anderen Ebenen geboren und in seine gesetzlosen Tiefen wird eines Tages die ganze Schöpfung zurückkehren. Dort, wo die formlose See des Limbus gegen die Küsten anderer Ebenen stößt, nimmt seine Substanz Form an, so dass ein vom Reisen „sicheres“ Grenzland entsteht, das aber immer noch von den chaosgeformten Bewohnern des Limbus bedroht wird. Tiefer in der Ebene leben die eingeborenen Proteaner im Herzen des Chaos und erschaffen mit derselben Hemmungslosigkeit aus der Urmaterie des Chaos, wie sie wieder zerstören.

Der Limbus hat die folgenden Eigenschaften:

- **Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft und Normale Schwerkraft:** Auf den wenigen stabilen Insel im Limbus ist die Schwerkraft meist normal (von oben nach unten). Überall sonst ist die Schwerkraft subjektiv.
- **Unsteter Zeitablauf**
- **Äußerst wandelbar**
- **Stark chaotisch gesonnen**
- **Wilde Magie und Normale Magie:** Auf den wenigen stabilen Inseln funktioniert Magie mit größerer Wahrscheinlichkeit normal, überall sonst herrscht Wilde Magie.

Das Nirvana (Neutral Gut)

Das Nirvana ist ein unvoreingenommenes Paradies zwischen den Extremen des Himmels und des Elysiums. Seine beeindruckenden Berge, rollenden Hügel und tiefen Wälder entsprechend den Erwartungen eines Besuchers von einem ländlichen Paradies, das Nirwana beinhaltet aber auch Mysterien, die zur Erleuchtung führen können. Das Nirvana ist eine Zufluchtsstätte und Ort der Ruhe für jene, die Erlösung oder Erleuchtung suchen. Die eingeborenen Agathionen haben ihren eigenen Aufstieg willentlich zurückgestellt, um die Geheimnisse des Nirvanas zu beschützen, während himmlische Wesen die Mächte des Bösen auf allen Ebenen bekämpfen.

Fas Nirvana hat die folgenden Eigenschaften:

- **Göttlich wandelbar:** Gottheiten mit Reichen im Nirvana können die Ebene nach Belieben formen.
- **Stark gut gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Gut“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Böse“ sind eingeschränkt.

Utopia (Rechtschaffen neutral)

Utopia ist eine Bastion der Ordnung gegen das Chaos des Limbus und die endlosen Dämonenhorden des Abyss. Es ist eine große Stadt ewiger Perfektion, deren Straßen und Gebäude herausragende Exemplare der Architektur und Ästhetik sind, alles ist geordnet und nichts geschieht zufällig. Wenn auch kein Volk Utopia beherrscht, leben hier Axiomiten und Unvermeidbare, welche beständig danach streben, ihre perfekte Stadt auszuweiten.

Utopia hat die folgenden Eigenschaften:

- **Endliche Form**
- **Göttlich wandelbar:** Gottheiten mit Reichen im Utopia können die Ebene nach Belieben formen.
- **Stark rechtschaffen gesonnen**
- **Verbesserte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Rechtschaffen“ werden verstärkt.
- **Eingeschränkte Magie:** Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie „Chaotisch“ sind eingeschränkt



Werkzeugkasten für die Existenzebenen

Die Ebenen bieten unbegrenzte Möglichkeiten an Orten, Bewohnern und Abenteuern. Ein SC kann auf der anderen Seite eines Portals einen außergewöhnlichen Vorstoß in ein wunderbares Land machen oder eine die Kampagne verändernde Expedition ins Unmögliche führen. In beiden Fällen sollten die folgenden Tabellen hilfreich sein, um Abenteuer jenseits der Reiche der Sterblichen zu planen.

Tabelle 7-2: Zufällige Ziele auf den Ebenen

W%	Ebene
01-04	Materielle Ebene
05-09	Ätherebene
10-14	Schattenebene
15-21	Astralebene
22-23	Ebene der Luft
24-25	Ebene der Erde
26-27	Ebene des Feuers
28-29	Ebene des Wassers
30-37	Utopia
38-44	Die Hölle
45-52	Der Himmel
53-59	Der Limbus
60-66	Der Abyss
67-74	Das Elysium
75-81	Abaddon
82-89	Das Nirvana
90-97	Das Fegefeuer
98	Ebene der Negativen Energie
99	Ebene der Positiven Energie
100	eine zufällige Halbebene

Tabelle 7-3: Halbebenen

W%	Halbebene
1-5	**Utamuck:** Halbebene der spirituellen Reisen
6-10	**Cathus:** Halbebene der intelligenten Katzen
11-15	**Kenrin:** Halbebene der natürlichen Alchemie
16-20	**Morto:** Halbebene der manifestierten Schuld
21-25	**Grasbin:** Halbebene der schönen Erinnerungen
26-30	**Caglin:** Halbebene der insektiziden Kollektivintelligenz
31-35	**Dispan:** Halbebene der ungeschriebenen Bücher
36-40	**Sackon:** Halbebene der verlorenen oder verlegten Gegenstände
41-45	**Stais:** Halbebene der lebenden Krankheiten
46-50	**Oremo:** Halbebene der hungrigen Zombies
51-55	**Octlamber:** Halbebene der lebenden Kristalle
56-60	**Belnatil:** Halbebene der niedrigeren Prophezeiungen
61-65	**Marrowmal:** Halbebene der vergessenen Worte
66-70	**Kinara**: Halbebene der ihrer Selbst bewussten magischen Tumore
71-75	**Nallen:** Halbebene des Bedauerns und der Ungerechtigkeit
76-80	**Destor:** Halbebene der angeborenen Teleportation
81-85	**Carticus:** Halbebene der jagenden Spinnen
86-90	**Marsus:** Halbebene der innewohnenden minderen Magie
91-95	**Thache:** Halbebene der verlorenen Kinder
96-100	**Hastovan:** Halbebene der falschen Freuden

Tabelle 7-4: Portalbeschreibungen

W%	Portal
1-2	Ein Regen aus Silber- und Kupfermünzen
3-4	Ein tiefblaues Rechteck, welche wie eine Fahne flattert
5-6	Ein kreisrundes Loch, das in einen Dolmen geschnitten wurde
7-8	Eine runde Öffnung, die von rostigen Schwertern bedeckt wird, welche auf Wunsch den Weg freigeben
9-10	Ein riesiger Mund, aus dem ein Sturmwind dringt
11-12	Ein großes Schlüsselloch
13-14	Ein großes Buch voller Bilder exotischer Orte
15-16	Ein leuchtender Teich aus grünem Licht
17-18	Eine wirbelnde schwarze Wolke voller tanzender Lichter
19-20	Eine Fontäne tanzender Lichtfunken
21-22	Eine Wandmalerei
23-24	Eine riesige Schublade
25-26	Ein Wasserfall aus singenden Engeln
27-28	Ein horizontales Oval kristallklaren Wassers
29-30	Ein verzierter Wandschrank
31-32	Ein Vorhang aus tropfendem Wachs
33-34	Ein scheinbar bodenloser Brunnen
35-36	Ein Loch, das Fäden aus klebrigem Schleim aus schwitzt
37-38	Eine Weidenfigur
39-40	Ein Durchgang, der verschwindet, wenn man direkt hinsieht
41-42	Ein Höhleneingang zwischen moosbedeckten Statuen
43-44	Ein Vorhang aus kleinen geschnitzten Elfenbeinstücken, die wie Schnee aussehen
45-46	Ein mit Runen bedeckter, steinerner Torbogen
47-48	Ein leuchtenden Dreieck, das schwach nach Früchten riecht
49-50	Ein tanzender Kugelblitz
51-52	Der Schatten einer Tür auf einer nahen Mauer
53-54	Eine Uhrwerk (Rätsel-Begegnung)
55-56	Eine Kutsche
57-58	Ein magischer Schrank, der sich nicht öffnen lässt
59-60	Ein goldener Schleier, der nach gebackenem Brot riecht
61-62	Ein verzierter Spiegel, den drei Golems halten
63-64	Ein tischgroßer Ball aus blendendem Licht
65-66	Eine Öffnung in einer uralten Hecke
67-68	Ein leerer Bilderrahmen, der in der Luft schwebt
69-70	Ein schwarzer Wasserwirbel
71-72	Eine Kristallkugel, die abwechselnde Sternbilder zeigt
73-74	Ein Tor aus schreienden abgeschlagenen Köpfen
75-76	Ein Leuchtturm, der einen festen Lichtstrahl ausstrahlt
77-78	Eine ölige schwarze Rutsche, unterhalb welcher ein Schluchzen erklingt
79-80	Ein Teich hektisch winkender abgetrennter Arme
81-82	Eine Statue einer gähnenden, grotesk aufgeschwemmten alten Frau
83-84	Ein schwebendes rotes Ei von der Größe eines Pferdes
85-86	Ein eiserner Turm mit einem Fenster
87-88	Eine lebendige, sich ständige verändernde Landschaft
89-90	Ein Steinmaul voller Zähne
91-92	Eine große stilisierte Schriftrolle, durch welche Materie hindurchgehen kann
93-94	Die Gang aus wirbelnden Klingen, der in schwarzem Treibsand endet
95-96	Ein Teich aus blubbernder Schokolade
97-98	Ein schwarzer Regenbogen
99-100	Ein eiserner Mund, der sich in unregelmäßigen Intervallen schließt

Tabelle 7-5: Die Astralebene

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W4 Jagdarchonten	6	*PF MHB* 15
5-7	1W8 Leuchtende Archons	6	*PF MHB* 16
8-10	1W6 Halb-Celestische Einhörner	7	*PF MHB* 144
11-15	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*PF MHB* 266
16-21	1W4 Halb-Scheusal Minotauren	8	*PF MHB* 146
22-26	1W6 Bralanis	9	*PF MHB* 21
27-29	1W4 Lillends	9	*PF MHB* 23
30-34	1 Geisternaga	9	*PF MHB* 195
35-42	1W6 Geister	10	*PF MHB* 122
43-48	1W6 Schreckgespenster	10	*PF MHB* 232
49-54	1W4 Nachtvetteln	11	*PF MHB* 193
55-57	1W4 Knochenteufel	11	*PF MHB* 258
58-60	1 Zehrer	11	*PF MHB* 285
61-62	1W4 Nessianische Kriegshunde	11	*PF MHB* 151
63-67	1 Leichnam	12	*PF MHB* 168
68-72	1 Ghaele	13	*PF MHB* 22
73-77	1 Astraler Deva	14	*PF MHB* 110
78-81	1 Posaunenarchon	14	*PF MHB* 17
82-85	1 Planetar	16	*PF MHB* 111
86-90	1 Hornteufel	16	*PF MHB* 255
91-95	1 Marilith	17	*PF MHB* 45
96-97	1 Balor	20	*PF MHB* 40
98-99	1 Höllenschlundteufel	20	*PF MHB* 253
100	1 Solar	23	*PF MHB* 112

Tabelle 7-6: Die Ätherebene

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1W8 Leuchtende Archonten	4	*PF MHB* 16
6-9	1 Mimik	4	*PF MHB* 185
10-13	1W4 Schatten	5	*PF MHB* 228
14-15	1 Nachtmahr	5	*PF MHB* 192
16-20	1 Ätherspinne	5	*PF MHB* 18
21-25	1W4 Bargheste	6	*PF MHB* 25
26-27	1 Kyton	6	*PF MHB* 165
28-30	1W6 Mittelgroße Luftelementare	6	*PF MHB* 100
31-36	1W6 Jet-Hunde	6	*PF MHB* 158
37-40	1 Schreckgespenst	7	*PF MHB* 232
41-45	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*PF MHB* 266
46-49	1 Höherer Schatten	8	*PF MHB* 228
50-57	1W6 Todesalben	8	*PF MHB* 263
58-63	1W4 Schreckensalben	8	*PF MHB* 263
64-65	1W4 Lamien	8	*PF MHB* 166
66-71	1 Nachtvetteln	9	*PF MHB* 193
72-73	1 Geisternaga	9	*PF MHB* 195
74-78	1W6 Xills	9	*PF MHB* 282
79-85	1W6 Geister	10	*PF MHB* 122
86-87	1W6 Höhere Bargheste	10	*PF MHB* 25
88-89	1 Cauchemar Nachtmahr	11	*PF MHB* 192
90-93	1W4 Vampire	11	*PF MHB* 267
94-98	1 Leichnam	12	*PF MHB* 168
99-100	1 Posaunenarchon	14	*PF MHB* 17

Tabelle 7-7: Die Schattenebene

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W4 Vargouillen	4	*PF MHB* 269
5-9	2W6 Zombies	4	*PF MHB* 287
10-14	1W4 Gruftschrecken	5	*PF MHB* 142
15-18	2W4 Ghule	5	*PF MHB* 125
19-25	1W6 Schatten	6	*PF MHB* 228
26-31	1W8 Skelettstreiter	6	*PF MHB* 241
32-36	1 Irrlicht	6	*PF MHB* 157
37-41	1 Kyton	6	*PF MHB* 165
42	1W4 Mumien	7	*PF MHB* 191
43-45	1W6 Bargheste	7	*PF MHB* 25
46-49	1W6 Gargylen	7	*PF MHB* 121
50-55	1 Schattendämon	7	*PF MHB* 49
56-61	1 Höherer Schatten	8	*PF MHB* 228
62	1 Mohrg	8	*PF MHB* 188
63-66	1 Düsternaga	8	*PF MHB* 194
67-71	1W6 Todesalben	8	*PF MHB* 263
72-74	1W4 Lamias	8	*PF MHB* 166
75-77	1 Nachtvettel	9	*PF MHB* 193
78-81	1W4 Schreckgespenster	9	*PF MHB* 232
82-86	1W4 Oger-Magi	10	*PF MHB* 202
87-91	1 Rakshasa	10	*PF MHB* 214
92-96	1W6 Geister	10	*PF MHB* 122
97-98	1 Leichnam	12	*PF MHB* 168
99-100	1W4 Dämonische Nimrods	13	*PF MHB* 52

Tabelle 7-8: Ebene mit chaotischer Gesinnung

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-6	2W6 Tieflinge	4	*PF MHB* 260
7-10	1W6 Jet-Hunde	6	*PF MHB* 158
11-14	2W4 Dretche	6	*PF MHB* 42
15-21	1W4 Satyre	6	*PF MHB* 227
22-27	2W4 Einhörner	7	*PF MHB* 93
28-31	1W6 Harpien	7	*PF MHB* 147
32-36	2W4 Pegasi	7	*PF MHB* 206
37-39	1W6 Halb-Celestische Einhörner	7	*PF MHB* 144
40-42	1W4 Bralanis	8	*PF MHB* 21
43-46	1W6 Babaus	8	*PF MHB* 39
47-50	1 Geisternaga	9	*PF MHB* 195
51-55	1W6 Nymphen	10	*PF MHB* 199
56-58	1 Erwachsener Weißer Drache	10	*PF MHB* 71
59-64	2W4 Lamias	10	*PF MHB* 166
65-69	2W4 Sukkubi	11	*PF MHB* 50
70-73	1W6 Mariden	12	*PF MHB* 107
74-77	1W4 Bebilithen	12	*PF MHB* 29
78-81	1 Ghaele	13	*PF MHB* 22
82-84	1 Glabrezu	13	*PF MHB* 43
85-89	1 Felsenlindwurm	14	*PF MHB* 171
90-93	1W4 Sturmriesen	15	*PF MHB* 220
94-96	1 Ehrwürdiger Kupferdrachen	17	*PF MHB* 77
97-98	1 Shoggothe	19	*PF MHB* 238
99-100	1 Balor	20	*PF MHB* 40

Tabelle 7-9: Ebene mit böser Gesinnung

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-7	1W8 Quasiten	6	*PF MHB* 48
8-11	1W6 Jet-Hunde	6	*PF MHB* 158
12-19	2 W8 Lemuren	7	*PF MHB* 259
20-24	2W6 Vargouillen	7	*PF MHB* 269
25-28	1W6 Bartteufel	8	*PF MHB* 250
29-33	1W8 Nachtmahre	8	*PF MHB* 192
34-37	1W6 Halb-Scheusal Minotauren	9	*PF MHB* 146
38-43	2W6 Höllenhunde	9	*PF MHB* 151
44-47	1W4 Ifrits	10	*PF MHB* 106
48-50	1W8 Salamander	10	*PF MHB* 226
51-54	2W4 Xills	10	*PF MHB* 282
55-60	1W6 Nabasi	11	*PF MHB* 46
61-64	1W6 Düsternagas	11	*PF MHB* 194
65-67	1 Dämonischer Nimrod	11	*PF MHB* 52
68-72	1W6 Vrocks	12	*PF MHB* 51
73-75	1 Leichnam	12	*PF MHB* 168
76-78	1W6 Nachtvetteln	12	*PF MHB* 193
79-82	1W4 Hezrous	13	*PF MHB* 44
83-86	1W4 Zehrer	13	*PF MHB* 285
87-89	1W6 Erwachsene Schwarze Drachen	14	*PF MHB* 68
90-93	1 Hornteufel	16	*PF MHB* 255
94-96	1 Marilith	17	*PF MHB* 45
97-98	1 Erwachsener Roter Drache	19	*PF MHB* 67
99-100	1 Höllenschlundteufel	20	*PF MHB* 253

Tabelle 7-10: Ebene mit guter Gesinnung

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-8	2W6 Aasimare	4	*PF MHB* 8
9-12	1W4 Riesenadler	5	*PF MHB* 11
13-16	1W6 Dryden	6	*PF MHB* 86
17-21	1W6 Einhörner	6	*PF MHB* 93
22-25	1W4 Halb-Celestische Einhörner	6	*PF MHB* 144
26-29	2W6 Leuchtende Archonten	7	*PF MHB* 16
30-35	1W4 Djinni	7	*PF MHB* 105
36-39	1W6 Jagdarchonten	7	*PF MHB* 15
40-44	2W4 Pixies	8	*PF MHB* 210
45-48	1 Junger Kupferdrache	8	*PF MHB* 76
49-52	1W4 Lillends	9	*PF MHB* 23
53-56	1W6 Bralanis	9	*PF MHB* 21
57-62	1W4 Baumhirten	10	*PF MHB* 28
63-65	1 W4 Adlige Dschinni	10	*PF MHB* 105
66-69	1 Junger Golddrache	11	*PF MHB* 74
70-73	1W4 Wächternagas	12	*PF MHB* 196
74-77	1 Erwachsener Bronzedrache	13	*PF MHB* 72
78-81	1 Astraler Deva	14	*PF MHB* 110
82-84	1 Phönix	15	*PF MHB* 209
85-88	1W4 Ghaeles	15	*PF MHB* 22
89-91	1 Planetar	16	*PF MHB* 111
92-95	1W4 Posaunenarchonten	16	*PF MHB* 17
96-98	1 Ehrwürdiger Silberdrache	19	*PF MHB* 81
99-100	1 Solar	23	*PF MHB* 112

Tabelle 7-11: Ebene mit rechtschaffener Gesinnung

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-6	1W6 Imps	5	*PF MHB* 156
7-10	1W4 Barghests	6	*PF MHB* 25
11-16	1W4 Mumien	7	*PF MHB* 191
17-21	1W6 Jagdarchonten	7	*PF MHB* 15
22-28	1W4 Kytons	8	*PF MHB* 165
29-31	2W4 Todesalben	9	*PF MHB* 263
32-34	1W6 Xills	9	*PF MHB* 282
35-38	1W4 Schreckgespenster	9	*PF MHB* 232
39-42	1W4 Abolethen	9	*PF MHB* 9
43-46	1W4 Oger-Magi	10	*PF MHB* 202
47-50	2W6 Mantikoren	10	*PF MHB* 177
51-55	1W6 Medusen	10	*PF MHB* 180
56-59	1W6 Geister	10	*PF MHB* 122
60-65	2W4 Schaitane	11	*PF MHB* 108
66-69	1W4 Nessianische Kriegshunde	11	*PF MHB* 151
70-74	1W4 Rakshasas	12	*PF MHB* 214
75-78	1W6 Couatles	13	*PF MHB* 37
79-81	1 W8 Knochenteufel	13	*PF MHB* 258
82-86	1W6 Wächternaga	13	*PF MHB* 196
87-90	1W4 Bartteufel	13	*PF MHB* 250
91-93	1W6 Eisteufel	16	*PF MHB* 251
94-96	1W4 Posaunenarchonten	16	*PF MHB* 17
97-98	1 Ehrwürdiger Blauer Drache	18	*PF MHB* 63
99-100	1 Ehrwürdiger Golddrache	20	*PF MHB* 75

Tabelle 7-12: Ebene mit neutraler Gesinnung

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-7	1 W6 Meervolk	1	*PF MHB* 181
8-12	1W6 Aasimare	2	*PF MHB* 8
13-16	1 Mephit	3	*PF MHB* 183
17-22	1W4 Pseudo-Drachen	3	*PF MHB* 212
23-27	1W8 Tieflinge	3	*PF MHB* 260
28-31	1W4 Riesenameisen	4	*PF MHB* 12
32-36	1 Plapperndes Hundertmaul	5	*PF MHB* 211
37-41	1W4 Riesenskorpione	5	*PF MHB* 242
42-44	1W4 Jet-Hunde	5	*PF MHB* 158
45-47	1W6 Rostmonster	6	*PF MHB* 224
48-53	1W6 Ankhegs	6	*PF MHB* 13
54-60	1W6 Dschanni	7	*PF MHB* 104
61-64	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*PF MHB* 266
65-66	1W8 Riesenmantiden	7	*PF MHB* 178
67-69	1W6 Ätherspinnen	8	*PF MHB* 18
70-74	1 Gynosphinx	8	*PF MHB* 243
75-77	1W4 Drakolisken	9	*PF MHB* 145
78-80	1 Roch	9	*PF MHB* 223
81-86	1W6 Wyvern	9	*PF MHB* 281
87-91	1W4 Schreckenstiger	10	*PF MHB* 261
92-95	1W4 Drachenschildkröten	11	*PF MHB* 82
96-97	1 Wolkenriese	11	*PF MHB* 222
98-99	1 Purpurwurm	12	*PF MHB* 213
100	1 Seeschlange	12	*PF MHB* 235

Tabelle 7-13: Ebene unter Vorherrschaft der Luft

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-7	1 Staubmephit	3	*PF MHB* 184
8-12	1W4 Eismephiten	3	*PF MHB* 183
13-17	1W4 Pegasi	5	*PF MHB* 206
18-24	1W6 Luftmephiten	6	*PF MHB* 183
25-28	1 Junger Weißer Drache	6	*PF MHB* 70
29-30	1W6 Riesenadler	6	*PF MHB* 11
31-36	1W8 Mittelgroße Luftelementare	7	*PF MHB* 100
37-42	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*PF MHB* 266
43-45	1W6 Halb-Celestische Einhörner	7	*PF MHB* 144
46-49	1 W6 Große Luftelementare	8	*PF MHB* 100
50-56	1W6 Dschinni	8	*PF MHB* 105
57-59	1W8 Harpien	8	*PF MHB* 147
60-62	1W4 Irrlichter	8	*PF MHB* 157
63-65	1W8 Greifen	8	*PF MHB* 139
66	1W4 Amir Dschanni	9	*PF MHB* 104
67-70	1 Roch	9	*PF MHB* 233
71-75	1W4 Vizier Dschinni	10	*PF MHB* 105
76-79	1W4 Ältere Luftelementare	11	*PF MHB* 101
80-84	1 Sturmriese	13	*PF MHB* 220
85-88	1W6 Couatl	13	*PF MHB* 37
89-93	1W6 Wolkenriesen	14	*PF MHB* 222
94-97	1 Astraler Deva	14	*PF MHB* 110
98	1 Planetar	16	*PF MHB* 111
99-100	1 Ehrwürdiger Silberdrache	19	*PF MHB* 81

Tabelle 7-14: Ebene unter Vorherrschaft der Erde

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-6	2W4 Duergar	2	*PF MHB* 87
7-13	1 Salzmephit	3	*PF MHB* 184
14-18	1W6 Svirfneblin	4	*PF MHB* 245
19-24	1W4 Mittelgroße Erdelementare	5	*PF MHB* 96
25-30	1W4 Erdmephiten	5	*PF MHB* 183
31-34	1W4 Violette Pilze	5	*PF MHB* 271
35-37	1W6 Morlocks	5	*PF MHB* 190
38-40	1 Junger Kupferdrache	8	*PF MHB* 76
41-44	1W8 Gargylen	8	*PF MHB* 121
45-46	1 Riesenschnecke	8	*PF MHB* 230
47-50	1W6 Zyklopen	8	*PF MHB* 289
51	1 Behir	8	*PF MHB* 30
52-57	1 Mächtiger Erdelementar	9	*PF MHB* 97
58-64	1W6 Xorne	9	*PF MHB* 283
65-66	1W4 Hügelriesen	9	*PF MHB* 219
67-70	1W6 Riesige Erdelementare	10	*PF MHB* 96
71-76	1W6 Schaitane	10	*PF MHB* 108
77-81	1W4 Steinriesen	10	*PF MHB* 220
82-86	1 Steingolem	11	*PF MHB* 136
87-90	1W4 Lehmgolems	12	*PF MHB* 135
91-92	1 Purpurwurm	12	*PF MHB* 213
93-95	1 Seiler	12	*PF MHB* 237
96-98	1 Erwachsener Blauer Drache	13	*PF MHB* 62
99-100	1 Pasha Schaitan	13	*PF MHB* 108

Tabelle 7-15: Ebene unter Vorherrschaft des Feuers

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Dampfmephit	3	*PF MHB* 183
6-11	2W6 Feuerkäfer	3	*PF MHB* 159
12-13	1 Dschanni	4	*PF MHB* 104
14-17	1 Nachtmahr	5	*PF MHB* 192
18-25	1W6 Magmamephiten	6	*PF MHB* 183
26-29	1 Pyrohydra	6	*PF MHB* 155
30-34	1W6 Höllenhunde	6	*PF MHB* 151
35-40	1W6 Mittelgroße Feuerelementare	6	*PF MHB* 98
41-47	1W8 Feuermephiten	7	*PF MHB* 183
48	1W8 Riesenskorpione	7	*PF MHB* 242
49-52	1W4 Salamander	8	*PF MHB* 226
53-54	1 Sphinx	8	*PF MHB* 243
55-60	1W4 Riesige Feuerelementare	9	*PF MHB* 98
61-65	1 Malik Ifrit	10	*PF MHB* 106
66-71	1 Junger Golddrache	11	*PF MHB* 74
72-74	1 Cauchemar	11	*PF MHB* 192
75-77	1W4 Nessianische Kriegshunde	11	*PF MHB* 151
78-81	1 Älterer Feuerelementar	11	*PF MHB* 99
82-88	2W4 Ifrits	12	*PF MHB* 106
89-92	1W6 Feuerriesen	13	*PF MHB* 217
93-95	1 Erwachsener Roter Drache	14	*PF MHB* 67
96-97	1W4 Eisengolems	15	*PF MHB* 131
98-99	1 Phönix	15	*PF MHB* 209
100	1 Ehrwürdiger Messingdrache	16	*PF MHB* 78

Tabelle 7-16: Ebene unter Vorherrschaft des Wassers

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1W8 Meervolk	2	*PF MHB* 181
6-13	1W6 Kleine Wasserelementare	4	*PF MHB* 102
14-15	1 Dschann	4	*PF MHB* 104
16-17	1W6 Boggard	5	*PF MHB* 34
18-22	1W8 Oktopi	5	*PF MHB* 203
23-27	1 Cryohydra	6	*PF MHB* 155
28-31	1W4 Seevetteln	6	*PF MHB* 236
32-36	2W4 Schlickmephite	7	*PF MHB* 184
37-41	1W4 Große Wasserelementare	7	*PF MHB* 102
42-45	1W6 Wassermephiten	7	*PF MHB* 184
46-51	1W4 Eisgolems	7	*PF MHB* 131
52-54	1 Chuul	7	*PF MHB* 36
55-58	2W6 Sahuagin	7	*PF MHB* 225
59-62	1W6 Schwertwale	8	*PF MHB* 53
63-66	1 Älterer Wasserelementar	11	*PF MHB* 103
67-71	1 Shahzada Marid	11	*PF MHB* 107
72-76	1W4 Riesentintenfisch	11	*PF MHB* 262
77-80	1W4 Frostriesen	11	*PF MHB* 218
81-88	1W6 Mariden	12	*PF MHB* 107
89-92	1 Seeschlange	12	*PF MHB* 235
93-95	1 Erwachsener Bronzedrache	13	*PF MHB* 72
96-97	1W4 Eisteufel	15	*PF MHB* 251
98-99	1 Ehrwürdiger Schwarzer Drache	16	*PF MHB* 68
100	1 Kraken	18	*PF MHB* 163

Gewölbe

Zu den beliebtesten und am häufigsten genutzten Abenteuerschauplätzen gehört das Gewölbe – auch Kerker, Verließ oder liebevoll „Dungeon“ genannt. Der Begriff hat bei Pathfinder eine umfassendere Definition als nur eine „unterirdische Gefängniszelle“; stattdessen bezieht er sich auf eine miteinander verbundene Zahl von Räumen, Gängen und Korridoren, in denen man zahlreiche Begegnungen mit Monstern, Fallen und anderen Herausforderungen hat. Ein Gewölbe könnte daher der unterirdische Teil einer Festung, die Festung selbst, ein Höhlensystem, der Keller eines Hauses, das Haus selbst, ein einsamer Turm im Wald, ein Schiffswrack, eine Schatzkammer, eine verlassene Krypta oder jede andere erkundbare Örtlichkeit mit festen Abgrenzungen sein. Diese Abgrenzungen sind in der Regel feste Wände, können aber auch dichte Vegetation (beispielsweise ein Heckenlabyrinth), gefährliche Klippen (bei Bergpfaden) oder sogar ein Zaun (wie etwa bei einem Friedhof) sein. Die definierende Eigenschaft eines Gewölbes ist, dass Areale der Begegnungen miteinander verbunden, vom Rest der Welt aber abgegrenzt sind.

Es gibt einen Grund, weshalb Gewölbe im Spiel so häufig sind: sie stellen den einfachsten Weg zur Konstruktion eines Abenteuers dar, da ein Gewölbe-Abenteuer nichts anderes ist als ein Flussdiagramm. Die Räume sind Entscheidungspunkte und die Gänge die Verbindungen zwischen diesen Punkten. Der Aufbau des Gewölbes nimmt viele Variablen aus dem Spiel, so dass der SL sich auf eine begrenzte Zahl von Plätzen konzentrieren kann, von denen er weiß, dass die SC sie wahrscheinlich aufsuchen werden. Und wenn man die Räume und die verfügbaren Wege bereits kennt, ehe das Spiel überhaupt begonnen hat, kann man sich viel leichter auf die Begegnungen vorbereiten als in der Stadt oder der Wildnis, da dort das Konzept des Flussdiagramms nicht mehr durch feste Steinwände repräsentiert wird, sondern nur noch als abstraktes Planungswerkzeug herhalten kann.

Das Konzept eines Gewölbes

Ein Gewölbe muss nicht einfach strukturiert sein, nur weil es zu den Hintergrundkulissen gehört, die man am leichtesten aufbauen und in denen man am einfachsten leiten kann. Ein Gewölbe kann sehr komplex und voller Intrige und Dynamik sein. Bei der Entwicklung eines Gewölbes stehst du als erstes vor der Frage, um welche Art Gewölbe es sich handeln soll: Ein unterirdischer Komplex von Kammern unter einer Burgruine, in dem ein Goblinstamm lebt? Ein Höhlensystem in einem Vulkan, bewohnt von Feuerriesen? Ein gewaltiges Schiffswrack auf dem Meeresboden? Eine verfluchte Mine? Ein teilweise eingestürztes Herrenhaus? Eine Drachenhöhle? Die Wahl des Grundkonzeptes beeinflusst demnach den kreativen Prozess des Erstellens der Karte und des Bevölkerns des Gewölbes.

Das Erstellen der Karte

Aus demselben Grund, aus dem es gut ist, sich eine Handlung zurecht zu legen, bevor man mit dem Niederschreiben beginnt, sollte man eine Karte des Gewölbes zeichnen, ehe man es mit Begegnungen füllt. Die Karte ist der Umriss des Gewölbe-Abenteuers, indem du die Karte zeichnest, setzt du die Grenzen für den Inhalt des Abenteuers. Du hast sicher eine generelle Idee über die Arten von Begegnungen, die erforderlich sind, aber lass dich auch während des Kartenzeichnens ruhig noch weiter inspirieren.

Ganz wichtig ist, dass deine Karte nicht schön sein muss, sie muss funktionell sein, also lesbar und verständlich für dich oder wen-auch-immer, der sie benutzen wird. Trotzdem kann es nicht schaden, ein wenig Übung im Kartenzeichnen zu entwickeln, um den Überblick behalten zu können, schließlich ist es auch nach Jahren einfacher, mit einer lesbaren Karte zu arbeiten als mit einem Haufen Tintenkleckse, durch die anscheinend der Hund gerannt ist.

Ein guter Weg, das Zeichnen von Karten zu erlernen, besteht darin, sie aus veröffentlichten Produkten abzuzeichnen. Hol dir einen Block oder ein Heft mit Millimeterpapier. Wenn du eine hübsche Karte in einem Quellenband oder einem Abenteuer siehst, nimm dir einen Bleistift oder einem Kugelschreiber und versuche, sie zu kopieren. Schon bald wirst du deine eigenen Karten zeichnen – und es kann nicht schaden, ein paar Zeichnungen auf Vorrat zu haben, auch wenn du dich gerade nicht auf etwas Spezielles vorbereitest.

Die Kartenskizze

Benutze einen Bleistift, um die grundlegende Form deiner Karte zu skizzieren. Du kannst die Position und ungefähre Größe der Räume festlegen, indem du einfache Formen und Kreise einzeichnest und dann jeden beschriftest (beispielsweise „Küche“, „Bibliothek“, „Eulenbärennest“ usw.). Sollte dein Gewölbe eine oberirdische Struktur oder eine andere Örtlichkeit mit festen Grenzen sein, dann zeichne diese ein, um deine Gestaltung zu begrenzen. Sobald du mit der Grundform zufrieden bist, mach mit Räumen und Korridoren weiter, anschließend zeichne Symbole für die Besonderheiten des Gewölbes ein.

Achte dabei auch auf das Folgende:

Kartensymbole: Benutze Zeichen, um allgemeine Einzelheiten der meisten Gewölbe darzustellen; Türen, Treppen, Fallen, Säulen u.a. Indem du standardisierte Kartensymbole verwendest, vermeidest du, dass deine Karte mit Notizen und Hinweisen überfüllt wird. Gewöhnliche Symbole findest du auf Seite 189.

Vermeide leere Räume: Wenn du ein Gewölbe entwickelst, dass teilweise verlassen ist, oder du versuchst, den SC ein falsches Gefühl von Sicherheit zu vermitteln, dann lass nicht zu viele Räume leer stehen, da sie sonst deine Karte unnötig füllen.

Nicht übertreiben: Wenn du bereits weißt, wie viele Begegnungen du in deinem Gewölbe unterbringen willst, oder wie viele Spielsitzungen die Gruppe sich mit der Erforschung aufhalten soll, dann mach deine Gewölbe weder zu groß noch zu klein. Überlege, wie lange deine Gruppe für eine gewöhnliche Begegnung benötigt (10 Minuten, halbe Stunde, Stunde, etc.) und arbeite mit Hinblick auf diese Zeitspanne. Wenn deine Gruppe pro Raum im Schnitt eine Stunde benötigt, und du mit dem Gewölbe zwei Sitzungen zu je fünf Stunden füllen willst, dann sollte das Gewölbe nur zehn Räume enthalten.

Kartensymbole

1	Tür	21	Brunnen	41	Thron
2	Doppeltür	22	Altar	42	Kamin
3	Geheimtür	23	Wasserbecken	43	Kohlebecken
4	Tür nur von einer Seite zu öffnen	24	Brunnen	44	Statue
5	Falsche Tür	25	Säule	45	Geländer
6	Überdacht	26	Bedeckte Grube	46	Vorhang
7	Verborgene Tür	27	Offene Grube	47	Bett
8	Illusionswand	28	Falltür - Decke	48	Podest
9	Leiter	29	Falltür - Boden	49	Lagerfeuer
10	Fallgitter oder Gitter	30	Geheime Falltür	50	Stalaktit
11	Geheimtür nur von einer Seite zu öffnen	31	Falle	51	Stalagmit
12	Fenster	32	Wendeltreppe	52	Abfluss
13	Schießscharte	33	Treppe	53	Natürliche Stufen
14	Feuerstelle	34	Rampenfalle	54	Überschwemmter Weg
15	Verschlossene Tür	35	Tisch	55	See
16	Wandschnitzerei	36	Truhe	56	Fluss
17	Sarkophag	37	Schrank	57	Absenkung
18	Stehender Sarkophag	38	Fass	58	Erhöhte Kante
19	Geröll	39	Kiste	59	Kante
20	Käfig	40	Stuhl	60	Natürlicher Kamin

Lass Raum für Erweiterungen: Wenn du nicht absolut sicher bist, dass du auf das Gewölbe nie wieder zurückgreifen wirst, oder es wirklich abgeschlossen gestalten willst, ist es meist eine gute Idee, irgendwo eine Hintertür für künftige Erweiterungen zu lassen. Ein Tunnel, der über den Kartenrand hinweg führt, ein Fluss oder unterirdischer See oder eine große Grube können allesamt zu neuen Bereichen führen, die jenseits deiner aktuellen Schöpfung liegen.

Vermeide Symmetrie: Baue keine Gewölbe, bei denen eine Hälfte eine genaue Spiegelung der anderen ist. Das ist nicht nur unrealistisch, sondern nimmt den Spielern auch die Spannung beim Erforschen, sobald ihnen klar wird, dass sie nur das halbe Gewölbe erforschen müssen, um alles gesehen zu haben.

Benutze unterschiedliche Grundrisse: Ebenso wie Symmetrie sind zu viele quadratische oder rechteckige Räume schlecht. Indem du seltsam geformte Räume, Alkoven, Räume mit mehreren Ebenen, ungleichmäßige Höhlen und andere Variationen in Form und Größe nutzt, bekommt nicht nur jede Begegnung andere taktische Elemente, sondern die Karte selbst wird ebenfalls interessanter.

Füge breite Korridore ein: Vergiss nie, dass sich Kampfszenen im Pathfinder Rollenspiel in Feldern mit einer Fläche von 1,50 m x 1,50 m abspielen. Solltest du deine Karte nur mit 1,50 m breiten Korridoren füllen, werden viele Kämpfe zu einem Aufeinandertreffen zwischen nur einem Monster und nur einem Spieler. Auch machst du es größeren Monstern sehr schwer, sich in deinem Gewölbe zu bewegen oder gar dort zu leben. Also bedenke auch die Größe deiner Gewölbebewohner (wenn es das schwebende Schloss eines Wolkenriesen ist, sollten die Räume und Gänge auch Riesengröße statt Menschengröße besitzen).

Die Karte farbig beschriften

Wenn du mit deiner Kartenskizze zufrieden bist, nimm deine Stifte und beginne, sie zu beschriften. Du kannst verschiedene Stifte für unterschiedliche Eigenschaften der Karte benutzen – ein Stift mit breiter Mine ist besser geeignet für dicke Wände, während ein dünner Stift bei Türen und Symbolen zum Einsatz kommen sollte. Sobald du mit der Beschriftung fertig bist, entferne alle überflüssigen Linien, dann nimm die Farbstifte und füge wo nötig Farbe hinzu – Blau für Wasser, Grün für Pflanzen, usw. Fülle Bereiche aus festem Gestein schwarz aus, um die Teile der Karte zu definieren, die von den Spielern auch wirklich erforscht werden können.

An diesem Punkt kannst du deine Karte auch einscannen und mit Hilfe eines Grafikprogramms größere Bereiche einfärben. Mit Hilfe einer Bildbearbeitungssoftware kannst du auch Fehler korrigieren, die dir unterlaufen sind.

Das Rasten in Gewölben

Es passiert jeder Abenteurergruppe – man kämpft sich durch ein halbes Dutzend oder mehr an Begegnungen und plötzlich sind die Ressourcen so knapp geworden, so dass es närrisch wäre, weiter zu gehen oder gar die härteren Gegner tiefer im Gewölbe angehen zu wollen. Und meist ist man bereits so tief im Gewölbe, dass zurückgehen, sich draußen ausruhen und wiederkommen keine Option ist, besonders wenn Gefahren und Fallen den Weg säumen und die Gewölbebewohner Verstärkung erhalten und die bereits freigekämpften Räume wieder in Beschlag nehmen könnten.

In so einer Lage entschließt sich eine Abenteurergruppe oft zur Rast in einem Gewölbe. Lass dich davon nicht aus der Ruhe bringen! Du solltest deshalb überlegen, in deinem Gewölbe ein paar Räume unterzubringen, die sich leicht verteidigen lassen oder sich gut zum Lagern eignen – besonders wenn es ein großes Gewölbe ist. Wenn eine Gruppe aus SC im Gewölbe rasten möchte, dann überlege und entscheide, ob die verbliebenen Bedrohungen die Abenteurer in dieser Zeit herausfordern werden (wenn du jedoch weißt, dass sie die Pause benötigen, um wieder zu Kräften zu kommen, dann lass sie in Ruhe, sofern sie nötige Vorsichtsmaßnahmen treffen, wie beispielsweise das Aufstellen von Wachen). Wenn du aber weißt, dass die Gruppe eigentlich noch weitermachen könnte, dann könnten auch ein paar Wandernde Monster vorbeikommen und sie bei ihrer Ruhepause stören.

Sollten deine SC aus Gewohnheit alle paar Begegnungen kurze Pause einlegen, sollten die Bewohner das nach einer Weile durchschauen und an ihrem Lagerplatz einen Hinterhalt einrichten oder ihn stürmen. Das Ziel besteht darin, die SC ständig in Bewegung zu halten, ohne dabei jedoch die Dinge hoffnungslos zu gestalten, so dass sie sich erholen können, wenn es erforderlich ist, sie aber nicht diktieren können, wann sie sich gerne den Luxus einer durchgeschlafenen Nacht in der Gefahrenzone leisten wollen.

Nummerierungen anbringen

Sobald du die vorangegangenen Schritte ausgeführt hast, ist deine Karte eigentlich spielbereit. Was noch fehlt, sind die Nummerierungen, welche die Karte mit den Beschreibungen der Begegnungen in deinen Notizen verbinden. Indem du Zahlen verwendest, verhinderst du, dass die Einzelheiten deiner Karte von beschreibenden Worten verhüllt werden. Wenn möglich, nimm für die Nummern eine andere Farbe, so dass sie einfach zu sehen sind. Alternativ kannst du sie auch einkreisen oder mit Textmarkern markieren.

Einzelheiten hinzufügen

Wenn auch nicht unbedingt notwendig, können zusätzliche Einzelheiten eine Karte attraktiver machen. Details wie Möbel (Tische, Stühle, Betten und Kisten sind gute Beispiele), Lichtquellen (Kamine oder Feuergruben, Fenster, Oberlichter, usw.) und architektonische Besonderheiten fügen einem bewohnten Gewölbe einen Hauch von Leben ein. Aber füge nicht all zu viele Einzelheiten hinzu, da durch zu zahlreiche Extras die Karte überladen wirkt und wichtige Informationen verbergen. Außerdem können dadurch auch Kämpfe erschwert werden, da Charaktere wie Monster Platz benötigen und ein Raum voller überflüssiger Möbel Kämpfe unnötig verkompliziert.

Die Ökologie eines Gewölbes

Sobald du deine Karte des Gewölbes erstellt hast, kannst du damit beginnen, es zu bevölkern. Wenn du ein statisches Gewölbe baust, kannst du es einfach mit Fallen und Wächtern und anderen Herausforderungen anreichern, und musst dir wenig Gedanken darüber machen, wie die einzelnen Bereiche miteinander in Beziehung stehen.

Falls du jedoch ein lebendiges Gewölbe errichtest, gibt es mehr Vorüberlegungen, die du anstellen solltest. Besonders dann, wenn eine große Anzahl lebender Wesen dein Gewölbe als Lagerstätte nutzt, solltest du davon aufgehen, dass sie nicht einfach nur in ihren Räumen sitzen und Däumchen drehen und darauf warten, dass eine Gruppe Helden hereinstürmt und ihnen vor die Füße stolpert (zumindest verhalten sie sich nicht immer so). Daher solltest du dein Gewölbe im Hinblick auf die Lebensweise seiner Bewohner entwickeln.

Nahrung und Wasser: Sollte es keine dauerhafte Nahrungsquelle in deinem Gewölbe geben, werden deine Monster Lagerräume benötigen, um ihr Essen zu horten. Selbst wenn es eine leicht zugängliche Versorgung mit Nahrung gibt, werden Monster, denen der Zugang dazu verwehrt ist, irgendeine andere Möglichkeit benötigen um an Nahrung und Wasser zu gelangen. Ein Fluss, der durch ein Gewölbe verläuft, ist ein geeignetes Mittel, um sie mit beiden Notwendigkeiten zu versorgen, sowie auch durch magische Gegenstände wie beispielsweise *Unerschöpfliche Wasserkaraffen*, *Versorgungsringe* oder *Nahrhafte Löffel*. Darüber hinaus besitzt ein Kleriker von mindestens der 5. Stufe in der Gruppe Zugang zu Zaubern wie etwa *Nahrung und Wasser erschaffen*.

Unterkünfte und Zugänge: Alle deine Gewölbebewohner benötigen irgendwo einen Platz zum Leben. Das Versteck eines Monsters sollte seiner Größe angemessen sein – je größer das Monster, umso größer muss also sein Lager sein. Als Faustregel sollte das Versteck in etwa dem Neunfachen der Größe des Monsters entsprechen. Ferner sollte es vom Versteck des Monsters aus Zugang zu den anderen Teilen des Gewölbes geben, sofern du das Monster nicht zu einem Gefangenen machen willst. Es sollte auch einen Fluchtausgang haben, durch den es sich notfalls quetschen kann.

Standard-Begegnungen

In den meisten Gewölben trifft man viele archetypische Begegnungen an. Indem du Begegnungen aller Art hinzufügst, vermeidest du ein Gefühl von Wiederholung und gibst verschiedenen Charakteren die Möglichkeit zu glänzen. Darüber hinaus bleiben die Spieler aufmerksam, wenn sie nicht wissen, was hinter der nächsten Tür lauern könnte. Es folgen sieben verschiedene Archetypen an Begegnungen:

Kampf: In einer Kampfbegegnung sehen die SC sich einem oder mehreren Gegnern gegenüber, die ein Weiterkommen verhindern. Um die Begegnung zu überstehen, müssen die SC die Gegner im Kampf besiegen. Eine Kampfbegegnung kann einen einzelnen Gegner oder eine Gruppe von Feinden umfassen. In den meisten Gewölben sind Kampfbegegnungen die Norm. Regeln und Richtlinien für ausgeglichene Kampfbegegnungen findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 397-399.

Gefahr/Hindernis: Diese Art von Begegnung konfrontiert die SC mit einer gefährlichen Bedingung, mit der sie umgehen müssen, um weiterzukommen. Ein Raum voller Gelbem Schimmelpilz, eine verrottete Hängebrücke über einer Schlucht, ein Lavasee, eine einsturzgefährdete Kammer mit bröckelnder Decke oder selbst etwas so einfaches wie eine verbarrikadierte Tür können als Gefahr oder Hindernis dienen. Im Allgemeinen wird dieser Typ Begegnung nicht durch Kampfhandlungen aufgelöst, sondern durch eine Kombination aus Fertigkeits-, Rettungs- und Angriffswürfen sowie der Anwendung von Zaubern.

Rätsel: Eine Rätsel-Begegnung stellt die Spieler, nicht ihre Charaktere, vor eine Herausforderung. Es kann sich um ein gewöhnliches Puzzle, Labyrinthe, bewegliche Bodenplatten, Wortspiele oder anderes handeln, dass durch Hirnschmalz, Logik oder Ausprobieren gelöst werden muss. Eine Rätsel-Begegnung kannst du noch besser darstellen, wenn du deinen Spielern eine Spielunterlage oder eine Requisite aushändigst, die sie direkt studieren und mit der sie interagieren können. Ein Rätsel kann in der Regel nicht mit den Würfeln gelöst werden. Sollte deine Gruppe jedoch nicht weiter kommen, kannst du überlegen, ihnen geeignete Fertigkeitswürfe zu erlauben, um an Hinweise oder sogar die Lösung zu gelangen.

Zufallsbegegnungen: Eine Zufallsbegegnung ist eine ungewöhnliche Begegnung, die nicht an einen bestimmten Ort im Gewölbe gebunden ist. Die klassische Methode besteht darin, eine Tabelle mit möglichen Zufallsbegegnungen aufzustellen, auf welcher du würfeln kannst, wenn eine Zufallsbegegnung angebracht erscheint, um zu bestimmen, wem die SC in die Arme laufen (siehe auch die Seiten 196-197 für verschiedene Beispieltabellen). Traditionell werden Würfe für Wandernde Monster in bestimmten Intervallen (stündlich, vier Mal am Tag, bei jeder Rast, usw.) mittels eines W% gemacht. In einer dicht bevölkerten Gegend mit vielen möglichen Begegnungen könnte die Chance einer Zufallsbegegnung bei 20 % oder höher liegen, während sie in einer abgeschiedenen oder schwach bevölkerten Ecke vielleicht bei 2 % pro Wurf liegt. Es ist wichtig, dass Zufallsbegegnungen nicht das Abenteuer ersetzen, ein endloses Gemetzel durch Horden wandernder Monster kann schnell zu einem Wust schnell wieder vergessener Kämpfe werden. Ferner kann ein zeitlich unpassender oder unglücklicher Wurf die SC mit einem mächtigen Gegner konfrontieren, gegen den die Gruppe gerade dann keine Aussicht auf Erfolg hat, weil sie nicht in Form ist. Zufallsbegegnungen sollten so selten wie möglich verwendet werden. Sie sind zwar sehr praktisch, wenn das Spiel sich im Schneckentempo voran bewegt (etwa wenn die SC darauf bestehen, nach jedem Kampf zu rasten, oder jeden leeren Raum aufs Genaueste und bis zum Erbrechen durchsuchen wollen), jedoch sollten sie die Erkundung eines Gewölbes nicht dominieren.

Handlungsbegegnungen: Da Handlungsbegegnungen selten wirkliche Gefahren oder Einschränkungen bei der weiteren Reise durch das Gewölbe mit sich bringen, werden sie oft beim Erstellen vergessen. Dabei sind sie die wichtigsten Begegnungen von allen, da sie den Spielern ermöglichen, etwas über das Gewölbe und die Welt zu erfahren. Es macht keinen Sinn, einen mehrseitigen Hintergrund für ein Gewölbe zu entwerfen, wenn die Spieler diese Einzelheiten nie erfahren werden. Ein Handlungsbegegnung kann in Form einer Unterhaltung mit einem freundlichen Gewölbebewohner oder einem redseligen Geist stattfinden, eine Wandmalerei sein, ein altes Tagebuch oder auch nur eine Gelegenheit für einen Spieler zu einem Wissenswurf, wenn sein SC etwas Ungewöhnliches sieht, um mehr über die Geschichte des Gewölbes zu erfahren.

Fallen: Diese klassischen Begegnungen ähneln Gefahren und Hindernissen, da sie meist gefährlich sind und mittels einer Mischung aus Fertigkeits-, Rettungs- und Angriffswürfen und der Anwendung von Zaubern erfolgreich gemeistert werden können. Der große Unterschied besteht jedoch darin, dass Fallen versteckt sind und unvorsichtige Spieler ohne Vorwarnung ereilen können. Du solltest Fallen nur selten verwenden, da zufällig platzierte Fallen den Spielfluss ins Stocken geraten lassen, indem paranoide Spieler als Folge jedes Feld und jeden Türknauf auf verborgene Gefahren hin untersuchen. Meist kannst du ihnen eine einfache Warnung zukommen lassen, dass das Gebiet vor ihnen mit Fallen übersät ist – Handlungsbegegnungen eignen sich dafür gut.

Besondere Begegnungen: Schließlich gibt es noch die besondere Begegnungen. Diese kannst du am einfachsten erstellen, indem du zwei oder mehr der anderen archetypischen Begegnungen zu einer einzelnen Begegnung kombinierst: ein Kampf gegen Feuerelementare in einem brennenden Gebäude verbindet Gefahr und Kampf. Eine Sphinx, welche jede Gruppe angreift, die ihr Rätsel nicht binnen 24 Sekunden lösen kann, verbindet Rätsel und Kampf. Eine Verfolgungsjagd kann eine besondere Begegnung sein, wie auch vorrangig rollenspielerische Begegnungen. Eine besonders wichtige Begegnung sollte es in jedem Gewölbe geben: Der „Höhepunkt“, an dem die SC den Herren des Gewölbes treffen oder das Ziel ihrer Expedition erreichen. Ein Höhepunkt ist in der Regel eine tödliche oder epische Begegnung, bei der der HG um 3 oder 4 über der Durchschnittsstufe der Gruppe liegt, und welche drei oder mehr der Archetypen miteinander kombiniert (meist Kampf, Gefahr und Handlung).

Werkzeugkasten für Gewölbe

Eine unschuldig wirkende Fassade kann oft dunkle Geheimnisse verbergen, denn wer weiß schon, was alles hinter einer verklemmten Tür oder einem rostigen Fallgitter lauern könnte? Wenn du nach einem Versteck für deine Bösewichte oder Inspirationen für neue Schatzkammern voller Fallen suchst, kannst du auf die weiter unten folgenden Ideen zurückgreifen, oder mit den folgenden Tabellen spontan ein Heim für deinen Bösewicht erschaffen, wenn du nicht damit gerechnet hast, dass die SC ihm dorthin folgen.

Tabelle 7-17: Mögliche Gewölbeorte

W %	Hintergrund
1-3	Ein unterirdischer Fluss
4-6	In einem Damm
7-9	In den Ruinen einer Zitadelle
10-12	Unter einem Friedhof
13-15	In einem Irrenhaus
16-18	In einer Eisscholle
19-21	In einer anderen Dimension/Halbebene
22-24	In von Erdbeben geplagten Höhlen
25-27	In einem hohlen Berg
28-30	Tief in einer Wüste aus sich verschiebenden Gängen
31-33	In der Nähe einer geheimen Fluchtroute
34-36	In einer Pyramide
37-39	Unter einem Mausoleum
40-42	In einem Museum
43-45	Unter einer Burg
46-48	Teil eines Tiergartens
49-51	In einem Leuchtturm
52-54	Unter einem Turm
55-57	In einem Gefängnis
58-60	In einer Kathedrale
51-63	Unter einer Hafenanlage
64-66	In der Kanalisation
67-68	In einem unterirdischen Kanal
67-70	Teil einer Arena
71-72	Teil eines vergessenen Labyrinths
73-74	Mit der Lagerstätte einer Bestie verbunden
75-76	Unter einer Taverne
77-78	In einem Dorf auf einer Klippe
79-80	In einem riesigen Baum
81-82	Teil einer gefrorenen Stadt
83-84	In einem Gemälde
85-86	In einer gigantischen Statue
87-88	Unter dem Nest eines Rochs
89-90	In einer versunkenen Ruine
91-92	Versteckt in einem riesigen Ei
93-94	Natürlich entstanden in einem massiven Fossil
95	In den Ruinen einer Stadt der Riesen
96	In einem abgestürzten Luftfahrzeug
97	Von Riesenameisen gegraben
98	In der Leiche einer Gottheit
99	In einem Vulkan auf einer Insel
100	In einem Mond, einer Sonne oder einem anderen Planeten

Tabelle 7-18: Gewölbearten

W %	Hintergrund
1-2	Ein Heckenlabyrinth
3-4	Ein Flussboot
5-6	Die Gruft eines Magier
7-8	Ein Banditenversteck
9-10	Eine ausgedehnte Miene, nun verlassen
11-12	Eine aufgegebene Spielhalle
13-14	Ein altes Theater
15-16	Ein nebelverhangenes Gewölbes, in dem die SC festsitzen
17-18	Räume, in denen die Schwerkraft sich regelmäßig umkehrt
19-20	Ein sich-bewegendes Uhrwerkgewölbe
21-22	Unglaublich enge Schluchten aus Kalkstein
23-24	Durch Portale verbundene Ebenen
25-26	Der Bauch eines Schiffe verschlingenden Meeresungeheuers
27-28	Ein gefährlicher Sumpf und Morast voller Treibsand
29-30	Das Hauptquartier eines Sklavenjägers
31-32	Ein Tal voller Flüsse und Stromschnellen
33-34	Ein gewaltiger Baum voller Spalten und Mulden
35-36	Ein schmelzender Eisberg
37-38	Ein gläserner Palast voller Monster
39-40	Ein Gewölbe, das langsam überflutet wird
41-42	Das Jenseits
43-44	Ein Traum
45-46	Uralte Naturpfade, welche die Länder der Feenwesen verbinden
47-48	Ein Alptraum
49-50	Ein großer eiserner Obelisk
51-52	Ein schwebender Sumpf voller versunkener Gruften
53-54	Das Schloss eines bösen Riesen
55-56	Ein teilweise im Wasser versunkener Uhrenturm
57-58	Ein schwebendes Schloss, das nur in der Nacht erscheint
59-60	Ein massive, teilweise ausgehöhlte und langsam schmelzende Kerze
61-62	Ein Friedhof voller riesiger Skelette
63-64	Ein Gletscher aus vergiftetem Wasser
65-66	Eine Stadt der Untoten, die ihr „normales“ Leben weiterführen
67-68	Der riesige Schädel eines uralten Drachen
69-70	Ein versunkenes eisernes Schiff in Moor
71-72	Ein dichter Wald aus Dornenbäumen
73-74	Ein Tempel voller Rieseninsekten
75-76	Ein Gruft in einem Vulkan
77-78	Ein lebendes Schiff aus Eisen
79-80	Ein versunkenes Labyrinth
81-82	Endlose Steinbrücken über einem Nichts aus violettem Nebel
83-84	Ein gewaltiges Spinnennetz
85-86	Tunnel von Riesenratten
87-88	Ein wandelnder eiserner Koloss
89-90	Ein lebendes Labyrinth aus Eisen
91-92	Im Abfluss des Spülbeckens eines Magiers
93-94	Ein Garten giftiger lebender Pilze
95-96	Eine ihrer selbst bewusste Gruft
97-98	Eine feste Gewitterwolke
99-100	Eine riesige Sanduhr, die sich langsam mit Sand füllt

Tabelle 7-19: Gewölbeeingänge

W %	Eingang
1-2	Ein Brunnen
3-4	Ein Bergwerksschacht
5-6	Eine Hängebrücke zwischen zwei Felsriffen im Gewässer
7-8	Im Keller einer Taverne
9-10	In einer Höhle von der Form eines Totenschädels
11-12	Ein Kamin
13-14	Der Mund einer riesigen Statue
15-16	Eine Rutsche
17-18	Eine kalte Grube ohne Boden
19-20	Eine verfallene Straße, die zu einem mit Efeu bedeckten Loch führt
21-22	Ein Mausoleum
23-24	Der Sarkophag eines Ritters
25-26	Eine uralte Tür mit eingeritzten Warnungen
27-28	Eine mit Runen bedeckte Steinklappe
29-30	Ein grinsendes Dämonenmaul
31-32	Ein Portal aus grünem Leuchten
33-34	Ein nahezu unerreichbare Höhle in einer Klippe
35-36	Der Schädel eines Landhais
37-38	Ein verborgenes Sumpfloch
39-40	Ein verborgener grüner Pfad
41-42	Eine eiserne Tür (Rätsel-Begegnung)
43-44	Ein vulkanischer Abzugsschacht
45-46	Ein Höhle, die nur bei Ebbe zugänglich ist
47-48	Eine Kirchturmspitze, die aus dem Boden ragt
49-50	Ein Bogen aus gewaltigen Dornen
51-52	Ein Ofen mit fehlender Rückwand
53-54	Ein großes Weinfass, dass von innen aufgebrochen wurde
55-56	Eine rutschige Metallleiter hinter einem Wasserfall
57-58	Eine Fontäne, die aus einem unterirdischen Fluss gespeist wird
59-60	Eine Tür, die man mit Hilfe einer riesigen Waage erreichen kann
61-62	Ein Treibsandloch
63-64	Ein Wasserstrudel
65-66	Ein Loch, das sich unvermittelt in der Straße auftut
67-68	Nebel
69-70	Der zuschnappende Schädel einer Drachenschildkröte
71-72	Ein Erdrutsch, der den Zugang zu einem verborgenen Höhlensystem öffnet
73-74	Ein Wirbelsturm, der einmal im Jahr in einer großen Toröffnung erscheint
75-76	Ein beschworener Imp kennt den Weg zum Portal
77-78	Ein Durchgang, der nur mittels einer Beschwörungsformel geöffnet werden kann
79-80	Ein Gebäude, welches über Nacht in ein darunter verborgenes Gewölbe zusammenstürzt
81-82	Ein Stein, der sich um Mitternacht zur Seite schiebt
83-84	Ein Mahlstrom mitten auf dem Meer
85-86	Ein Katapult, das Leute durch ein Portal schleudert
87-88	Ein magischer Spiegel
89-90	Ein Wandtresor, der in eine extradimensionale Schatzkammer führt
91-92	Magisches Holz, das eine Treppe formt, wenn es verbrannt wird
93-94	Ein magisch belebtes Maul
95-96	Ein Leuchtturm, auf dessen Lichtstrahl man gehen kann
97-98	Eine Brücke aus Regenbogen
99-100	Ein Mondstrahl, der eine Tür in einem Steinkreis enthüllt

Tabelle 7-20: Gewölberäume

W %	Raum
1-2	Vorzimmer
3-4	Rüstkammer
5-6	Audienzzimmer
7-8	Speisesaal
9-10	Unterkünfte für Wachen
11-12	Tiergarten
13-14	Engstelle (für Hinterhalte oder um den Strom von Eindringlingen zu kontrollieren)
15-16	Wandschrank
17-18	Kühlkammer
19-20	Aufenthaltsraum
21-22	Gruft
23-24	Esszimmer
25-26	Aufzug
27-28	Galerie
29-30	Abfallgrube
31-32	Große Halle
33-34	Gewächshaus
35-36	Wachabteil
37-38	Gästezimmer
39-40	Krankenzimmer
41-42	Gefängnis
43-44	Zwinger
45-46	Küche
47-48	Labor
49-50	Bibliothek
51-52	Wohnräume (Allgemein)
53-54	Wohnräume (Familie)
55-56	Wohnräume (Privat)
57-58	Kartenzimmer
59-60	Kinderzimmer
61-62	Observatorium
63-64	Vorratskammer
65-66	Teich
67-68	Abtritt
69-70	Schrein
71-72	Sklavengrube
73-74	Schmiede
75-76	Quelle
77-78	Stallung
79-80	Lagerraum
81-82	Schießstand
83-84	Tempel
85-86	Thronsaal
87-88	Folterkammer
89-90	Trainingshalle
91-92	Trophäenraum
93-94	Schatzkammer
95-96	Brunnen
97-98	Arbeitszimmer
99-100	Werkstatt

Tabelle 7-21: Gewöhnliche Raumeigenschaften

W %	Eigenschaft
1-2	Rampen (hoch oder runter)
3-4	Feuchtigkeit auf den Wänden/dem Boden
5-6	Flüssigkeit tropft von der Decke
7-8	Pfützen auf dem Boden
9-10	Biss- und Kratzspuren
11-12	Rutschig
13-14	Voller Spinnennetze
15-16	Offene Spalte oder Grube
17-18	Mit Knochen bedeckt
19-20	Seltsame Echos
21-22	Brücke oder Planke
23-24	Zerbrochenes Töpfergut
25-26	Vorhang
27-28	Getrocknetes Blut
29-30	Hinterlassenschaften von Tieren
31-32	Seltsamer schwarzer Efeu
33-34	Seltsame Pilze
35-36	Schmutzig
37-38	Ungezieferbefall
39-40	Aus Rohren tropft schleimiges Brackwasser auf den Boden
41-42	Flechtenbefall
43-44	Ein kleiner Teil der Wand ist aus rostigem Eisen
45-46	Schimmelpilzbefall
47-48	Die Wände bestehen aus sechseckigen Steinen
49-50	Der Boden besteht aus Grabsteinen
51-52	Schleimig
53-54	Sehr schleimig
55-56	Fleischerhaken hängen von der Decke
57-58	Aus den Wänden kommt ein gelber, übel riechender Ausguss
59-60	Kratzspuren an den Wänden
61-62	Schmierereien
63-64	Irgendwo in der Nähe fließt Wasser
65-66	Warnende Kreidezeichen erscheinen auf den Wänden
67-68	Zur Hälfte mit Wasser gefüllt
69-70	Voller rostiger Waffen und Skelette
71-72	Geheimtür hinter dem Kamin
73-74	Ausgebrannt
75-76	Risse im Boden
77-78	Risse in der Decke
79-80	Risse in den Wänden
81-82	Decke oder Laufweg wird von schwach wirkenden Stützen gehalten
83-84	Starker Gestank nach verwesenden Früchten
85-86	Seltsame klopfende Geräusche hinter den Wänden
87-88	Man kann zuweilen ein Schluchzen hören
89-90	Leere Galgen
91-92	Zugerrostete Eiserne Jungfrauen entlang der Wände
93-94	Der Boden bewegt sich in eine Richtung
95-96	Der Boden senkt sich ohne erkennbaren Grund um 1,50 m
97-98	Völlig unter Wasser
99-100	Steht in Flammen

Tabelle 7-22: Ungewöhnliche Raumeigenschaften

W %	Eigenschaft
1-2	Fresken zeigen den furchtbaren Tod des Betrachters
3-4	Aus einer Gruft erklingt ein Schluchzen
5-6	Geschnitzte Gesichter, die verschiedene Gesinnungen darstellen
7-8	Kronleuchter geben schwarzes Licht mit violetten Kerzen ab
9-10	Statue auf sich drehendem Podest
11-12	Ist eine große Falle
13-14	Wände erinnern an Brustkörbe
15-16	Voller mumifizierter Frösche
17-18	Eiserne Speere stoßen zufällig durch den siebartigen Boden
19-20	Flammen schießen zufällig durch Löcher im Boden
21-22	Bedeckt mit Bildern böser Pfauenaugen
23-24	In der Mitte befindet sich eine Freske mit einem riesigen violetten Auge
25-26	Die Wurzeln eines großen Baumes
27-28	Kochender Schlamm, über den schmale Steinbrücken führen
29-30	Voller Leichen von Riesenspinnen, die immer größer werden
31-32	Enthält einen großen Käfig
33-34	Türen in der Decke
35-36	Springbrunnen in der Form einer Hydra
37-38	Der Boden scheint die Oberfläche eines schwarzen Sees zu sein, besteht aber aus Glas
39-40	Stufen führen zur Schnitzerei eines Fledermaus-Gottes
41-42	Öffnet sich ohne Vorwarnung hin zu einer Grube schwarzen Nichts
43-44	Gefüllt mit Donnerhallen
45-46	Ein großer Schacht, in den Äste hineinwachsen
47-48	Gesichtslose Statuen deuten auf einen eintretenden SC
49-50	Die Decke ist aus farbigem Glas mit Spinnenmotiven
51-52	Schwarzer Nebel zieht plötzlich auf
53-54	Eiserne Gewichte fallen zufällig von der Decke
55-56	In der Mitte des Raumes führt eine endlose Wendeltreppe in die Tiefe
57-58	Ein Wasserfall in der Mitte des Raumes treibt ein Wasserrad an
59-60	Magische Stimmen singen Hymnen, als die SC eintreten
61-62	Gefüllt mit ansonsten harmlosen explosiven Gas
63-64	Vollkommen mit den Zeichnungen von Tentakeln bedeckt
65-66	Acht gewaltige Glocken schweben über dem Boden
67-68	Eine Schnitzerei eines teufelsköpfigen schwarzen Elefanten
69-70	Voller Zeichnungen von Engeln
71-72	Eine eiserne Teufelsstatue beginnt zu sprechen
73-74	Fährt nach oben und wieder nach unten
75-76	Der Boden dreht sich, Eintretende stürzen und fallen
77-78	Die Decke beginnt sich zu senken
79-80	Torbögen führen an andere Orte
81-82	Skulpturen von Gargylen, die Engel zerfetzen
83-84	Die Wände sind von Spiegeln bedeckt, die keine Spiegelbilder zeigen
85-86	Beginnt sich schneller und schneller zu drehen, wenn man ihn betritt
87-88	Gargylen unterhalb der Decke stoßen Beleidigungen aus
89-90	Wer den Raum durchquert, wird das Ziel zufälliger *Dimensionstüren*
91-92	Altar greift auf magischem Wege an
93-94	Magischer Teich
95-96	Magen einer Kreatur
97-98	Weint vor sich hin
99-100	Lebt

Tabelle 7-23: 100 Kleinere und grössere Gewölbeausstattung

W %	Kleineres Objekt	Größeres Objekt
1	Abakus	Alkoven
2	Aschenbecher	Altar
3	Astrolabium	Amboss
4	Fass	Torweg
5	Becken	Balkon
6	Korb	Theke
7	Blasebalg	Bett
8	Laken	Glocke/Gong
9	Blutfleck	Bank
10	Knochen	Bücherregal
11	Bücher	Kohlenbecher
12	Stiefel	Brücke
13	Flasche	Doppelstockbett
14	Schachtel	Schrank
15	Zerbrochene Waffe	Käfig
16	Pinsel	Kerzenleuchter
17	Eimer	Teppich
18	Kalender	Sarg
19	Kerze	Kessel
20	Stock	Stuhl/Schemel
21	Karten	Stuhl mit Lederriemen
22	Traggestell	Kerzenhalter
23	Nachttopf	Streitwagen/Wagen
24	Kleidung	Kiste
25	Spinnweben	Glocken
26	Schminke	Uhr
27	Würfel	Feldbett
28	Geschirr	Sofa
29	Getrocknetes Blut	Truhe
30	Staub	Krippe
31	Fächer	Tiegel
32	Ausrüstung zum Feuer machen	Schrank
33	Angelrute	Vorhang/Wandteppich
34	Flasche	Podest
35	Nahrung (essbar)	Eine Kuppel
36	Nahrung (verdorben)	Tür
37	Pilz	Divan
38	Spielbrett	Anrichte
39	Glas	Waschkommode
40	Globus	Fesseln
41	Handschuhe	Aktenschrank
42	Haare	Kamin/Feuergrube
43	Hammer	Brunnen
44	Handspiegel	Schmiede
45	Hut	Fontäne
46	Helm	Fresken
47	Hufeisen	Brennofen
48	Sanduhr	Galgen/Guillotine
49	Tinte	Galgen mit Käfig
50	Insekten	Mühlstein
51	Schlüssel	Eberkopf
52	Messer	Wasserpfeife
53	Kessel	Horn
54	Lampe	Götzenbild
55	Laterne	Instrument (groß)
56	Brieföffner	Eiserne Jungfrau
57	Leine	Krug
58	Schloss	Leiter
59	Handschellen	Webstuhl
60	Schiffsmodell	Matte
61	Mopp	Mühlrad
62	Schlamm	Spiegel
63	Nest	Mosaik
64	Öl	Steinblock
65	Farbe	Drehscheibe
66	Stift/Papier	Podest
67	Pfeife/Beutel	Pentagramm
68	Teller	Kirchenbank
69	Stange	Säule
70	Tragbares Instrument	Pranger
71	Töpfe und Pfannen	Grube
72	Zerbrochenes Töpfergut	Podium
73	Papiere	Teich
74	Sonnenschirm	Streckbank
75	Beutel	Geröll
76	Prothese	Sattel
77	Seil	Tresor
78	Rostige Kette	Wandleuchter
79	Rostige Nägel	Wandschirm
80	Sack/Tasche	Regal
81	Schere	Schrein
82	Waage	Ablage
83	Rasierzeug	Wendeltreppe
84	Schaufel	Stand
85	Ausgebrannte Fackel	Statue
86	Strohlager	Turm
87	Lineal	Schemel
88	Trog	Herd
89	Zange	Tisch
90	Fackel	Wandteppich
91	Spielzeug	Thron
92	Spieß	Folterausrüstung
93	Urne	Koffer
94	Werkzeug	Wanne
95	Vase	Bottich
96	Maueraufsatz	Urne
97	Wandmarkierungen	Waschstelle
98	Wachs	Brunnen
99	Schubkarre	Seilwinde
100	Pfeife	Holzbank

Tabelle 7-24: Drachenhöhle

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1W4 Pseudo-Drachen	3	*PF MHB* 212
4-8	1 Gallertwürfel	3	*PF MHB* 120
9-10	1 Violetter Pilz	3	*PF MHB* 270
11-17	1 Mimik	4	*PF MHB* 185
18-19	1W6 Düstermantel	4	*PF MHB* 90
20-24	1 Minotaurus	4	*PF MHB* 186
25-29	1W6 Höhlenfischer	5	*PF MHB* 150
30-32	1 Riesenkragenechse	5	*PF MHB* 91
33-38	1W4 Rostmonster	5	*PF MHB* 224
39-41	1W8 Spinnenschwärme	5	*PF MHB* 244
42-43	1W6 Warane	5	*PF MHB* 91
44-47	1W6 Riesenskorpione	6	*PF MHB* 242
48-50	1W8 Riesenblutegel	6	*PF MHB* 32
51-56	1 Schwarzer Blob	7	*PF MHB* 234
57-60	1W6 Mantler	8	*PF MHB* 179
61-67	1W6 Basilisken	8	*PF MHB* 27
68-70	1 Intellektverschlinger	8	*PF MHB* 156
71-75	1W4 Salamander	8	*PF MHB* 226
76-82	1 Junger Roter Drache	10	*PF MHB* 66
83-88	1 Hezrou	11	*PF MHB* 44
89-92	1 Erwachsener Roter Drache	14	*PF MHB* 66
93-97	1W6 Seiler	15	*PF MHB* 237
89-99	1 Marilith	17	*PF MHB* 45
100	1 Ehrwürdiger Roter Drache	19	*PF MHB* 67

Tabelle 7-25: Goblinbau

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W6 Echsen	1/3	*PF MHB* 272
5-10	1W4 Goblins	1	*PF MHB* 128
11-16	1W6 Schreckensratten	1	*PF MHB* 215
17-20	1W4 Riesentausendfüßler	1	*PF MHB* 247
21-24	1W4 Hobgoblins	1	*PF MHB* 149
25-27	1W4 Winzlinge	1	*PF MHB* 277
28-31	1W8 Feuerkäfer	1	*PF MHB* 159
32-34	1 Grottenschrat	2	*PF MHB* 140
35-36	1 Würger	2	*PF MHB* 280
37-40	1 Rattenschwarm	2	*PF MHB* 215
41-44	1 Schreckensfledermaus	2	*PF MHB* 116
45-48	1 Waran	2	*PF MHB* 91
49-51	1W4 Riesenfrösche	3	*PF MHB* 118
52-55	1W4 Giftschlangen	3	*PF MHB* 229
56-63	2W6 Goblins	3	*PF MHB* 128
64-69	1W4 Goblinhunde	3	*PF MHB* 129
70-73	1W4 Spinnenschwärme	3	*PF MHB* 244
74-78	1W4 Wölfe	3	*PF MHB* 278
79-82	2W4 Blutmücken	3	*PF MHB* 33
83-86	1W6 Riesenspinnen	4	*PF MHB* 244
87-89	1W4 Worge	4	*PF MHB* 279
90-91	1 Barghest	4	*PF MHB* 25
92-94	1W6 Schockechsen	5	*PF MHB* 231
95-100	3 W 8 Goblins	5	*PF MHB* 128

Tabelle 7-26: Friedhof/Nekropole

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-8	1W10 Zombies	3	*PF MHB* 287
9-13	1 Gallertwürfel	3	*PF MHB* 120
14-17	1W6 Spinnenschwärme	4	*PF MHB* 244
18-23	2W10 Skelette	4	*PF MHB* 239
24-27	1W6 Skelettstreiter	5	*PF MHB* 241
28-31	1 Plapperndes Hundertmaul	5	*PF MHB* 211
32-36	1W8 Ghule	5	*PF MHB* 125
37-40	1W4 Vampirbruten	6	*PF MHB* 268
41-44	1W4 Grauschlicke	6	*PF MHB* 166
45-48	1W4 Mumien	7	*PF MHB* 191
49-52	2W4 Gruftschrecken	8	*PF MHB* 142
53-54	1 Schattendämon	7	*PF MHB* 49
55-58	1W4 Wutschrecken	7	*PF MHB* 142
59-62	1W6 Todesalben	8	*PF MHB* 263
63-68	2W6 Schatten	8	*PF MHB* 228
69-72	1W4 Schreckgespenster	9	*PF MHB* 232
73-75	1W4 Schwarze Blobs	9	*PF MHB* 234
76-79	1W6 Geister	10	*PF MHB* 122
80-83	1W4 Lehmgolems	10	*PF MHB* 135
84-88	1W4 Höhere Schatten	10	*PF MHB* 228
89-92	1W4 Vampire	11	*PF MHB* 267
93-95	1 Steingolem	11	*PF MHB* 136
96-98	1W6 Mohrgs	11	*PF MHB* 188
99-100	1 Leichnam	12	*PF MHB* 168

Tabelle 7-27: Untergegangene Dschungelstadt

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	Falle: Vergifteter Wurfpfeil	1	*PF GRW* 420
6-10	1 Schreckensfledermaus	2	*PF MHB* 116
11-13	1 Mörderranke	3	*PF MHB* 189
14-19	Falle: Fallgrube	3	*PF GRW* 420
20-25	Falle: Getarnte Fallgrube	3	*PF GRW* 420
26-33	1W4 Gorillas	4	*PF MHB* 182
34-36	1 Minotaurus	4	*PF MHB* 186
37-39	1 Heeresameisenschwarm	5	*PF MHB* 12
40-42	1 Basilisk	5	*PF MHB* 27
43-46	1 Basidirond	5	*PF MHB* 26
47-50	1W6 Schwarzholzkobras	5	*PF MHB* 94
51-55	1W4 Riesenwespen	5	*PF MHB* 275
56-60	1W6 Schreckensaffen	6	*PF MHB* 182
61-64	1 Ankylosaurus	6	*PF MHB* 55
65-70	1W4 Gargylen	6	*PF MHB* 121
71-75	1 Girallon	6	*PF MHB* 126
76-80	1W8 Velociraptoren (Deinonychus mit Schablone: Jung)	6	*PF MHB* 56
81-84	1W6 Riesenhirschkäfer	7	*PF MHB* 159
85-88	1W4 Mumien	7	*PF MHB* 191
89-92	1 Schreckenstiger	8	*PF MHB* 261
93-95	1 Tyrannosaurus	9	*PF MHB* 58
96-98	1 Wächternaga	11	*PF MHB* 196
99-100	1 Steingolem	11	*PF MHB* 136

Tabelle 7-28: Festung auf den Ebenen

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1 Jagdarchon	4	*PF MHB* 15
5-9	1W6 Vargouillien	5	*PF MHB* 269
10-15	1W4 Barghests	6	*PF MHB* 25
16-19	1W6 Höllenhunde	6	*PF MHB* 151
20-25	1 Kyton	6	*PF MHB* 165
26-27	1 Salamander	6	*PF MHB* 226
28-31	1 Xorn	6	*PF MHB* 283
32-34	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*PF MHB* 266
35-41	2W4 Jet-Hunde	7	*PF MHB* 158
42-47	1 Lillend	7	*PF MHB* 23
48-51	1W6 Bartteufel	8	*PF MHB* 250
52-58	1W6 Xills	8	*PF MHB* 282
59-65	1W6 Ätherspinnen	8	*PF MHB* 18
66-69	1W4 Schattendämonen	9	*PF MHB* 49
70-72	1W4 Succubi	9	*PF MHB* 50
73-75	1 Nessianischer Kriegshund	9	*PF MHB* 151
76-80	1W4 Erinnyen	10	*PF MHB* 252
81-82	1 Hezrou	11	*PF MHB* 44
83-87	1W4 Bebilithen	12	*PF MHB* 29
88-92	1W4 Dämonische Nimrods	13	*PF MHB* 52
93-95	1 W6 Rakshasas	13	*PF MHB* 214
96-97	1 Nalfeshnee	14	*PF MHB* 47
98-99	1 Marilith	17	*PF MHB* 45
100	1 Höllenschlundteufel	20	*PF MHB* 253

Tabelle 7-29: Unterwasserruine

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	2W6 Skelette	3	*PF MHB* 239
4-8	1W4 Oktopusse	3	*PF MHB* 203
9-12	1W4 Zitteraale	4	*PF MHB* 7
13-17	1W6 Riesenkrabben	5	*PF MHB* 162
18-21	1W6 Mittelgr. Wasserelementare	6	*PF MHB* 102
22-24	1W4 Seevetteln	6	*PF MHB* 236
25-28	2W6 Lacedons	6	*PF MHB* 125
29-33	2W4 Abscheuliche	6	*PF MHB* 10
34-37	1W4 Krabbenschwärme	6	*PF MHB* 162
38-43	2W6 Sahuagins	7	*PF MHB* 225
44-47	1W4 Riesenmuränen	7	*PF MHB* 7
48-55	2W6 Haie	7	*PF MHB* 143
56-58	1 Aboleth	7	*PF MHB* 9
59-62	1W6 Große Wasserelementare	8	*PF MHB* 102
63-66	1W6 Seetrolle	8	*PF MHB* 265
67-72	1W8 Schwertwale	9	*PF MHB* 53
73-76	1W4 Elasmosauri	9	*PF MHB* 56
77-80	1 Mächtiger Wasserelementar	9	*PF MHB* 103
81-85	1W4 Schreckenshaie	11	*PF MHB* 143
86-89	1W4 Riesentintenfische	11	*PF MHB* 262
90-91	1 Hezrou	11	*PF MHB* 44
92-95	1W6 Riesenoktopusse	11	*PF MHB* 203
96-98	1 Seeschlage	12	*PF MHB* 172
99-100	1 Kraken	18	*PF MHB* 163

Tabelle 7-30: Unheiliger Tempel

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W4 Eisenkobras	4	*PF MHB* 94
5-9	1W6 Kultanhänger	5	siehe S. 274
10-14	2W8 Zombies	5	*PF MHB* 287
15-17	1W4 Schreckensaffen	5	*PF MHB* 182
18-21	1W6 Mithrilkobras	6	*PF MHB* 94
22-27	1W8 Quasits	6	*PF MHB* 48
28-30	2W4 Vargouillen	6	*PF MHB* 269
31-35	1W4 Mumien	7	*PF MHB* 191
36-40	1W4 Archäologen	8	siehe S. 265
41-43	1W4 Girallons	8	*PF MHB* 126
44-46	1 Oger-Magus	8	*PF MHB* 202
47-49	1W6 Bartteufel	8	*PF MHB* 250
50-55	1W6 Lamias	9	*PF MHB* 166
56-61	1W4 Medusen	9	*PF MHB* 180
62-64	1W4 Sukkubi	9	*PF MHB* 50
65-69	1 Rakshasa	10	*PF MHB* 214
70-74	1W4 Ifrits	10	*PF MHB* 106
75-77	1W4 Schreckenstiger	10	*PF MHB* 261
78-82	1 Kultanführer	11	siehe S. 275
83-86	1W4 Geisternaga	11	*PF MHB* 195
87-89	1 Bartteufel	11	*PF MHB* 250
90-94	1W4 Lehmgolems	12	*PF MHB* 135
95-98	1W4 Steingolems	13	*PF MHB* 136
99-100	1 Glabrezu	13	*PF MHB* 43

Tabelle 7-31: Magierlaboratorium

W %	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1W8 Hunde	1	*PF MHB* 153
4-7	1 Schreckhahn	3	*PF MHB* 233
8-12	1W4 Eisenkobras	4	*PF MHB* 94
13-16	1W4 Gorillas	4	*PF MHB* 182
17-21	1 Mimik	4	*PF MHB* 185
22-27	1W8 Homunkuli	5	*PF MHB* 152
28-33	1W4 Belebte Gegenstände	5	*PF MHB* 31
34-35	1 Plapperndes Hundertmaul	5	*PF MHB* 211
36-38	1W6 Vargouillen	5	*PF MHB* 269
39-42	1W4 Gallertwürfel	5	*PF MHB* 120
43-47	1W4 Gargylen	6	*PF MHB* 121
48-52	1W8 Werratten	6	*PF MHB* 175
53-58	1 Fleischgolem	7	*PF MHB* 133
59-61	1W4 Basilisken	7	*PF MHB* 27
62-63	1 Schwarzer Blob	7	*PF MHB* 234
64-67	1 Drakolisk	4	*PF MHB* 145
68-72	1W6 Eisgolems	8	*PF MHB* 132
73-75	1 Intellektverschlinger	8	*PF MHB* 156
76-78	1W6 Holzgolems	9	*PF MHB* 134
79-84	1W4 Chimären	9	*PF MHB* 35
85-89	1 Lehmgolem	10	*PF MHB* 135
90-94	1 Steingolem	11	*PF MHB* 136
95-97	1 Dämonischer Nimrod	11	*PF MHB* 52
98-100	1 Eisengolem	13	*PF MHB* 132

Siedlungen

Niemand würde verneinen, dass man in feuchten Gewölben, gewundenen Höhlen und ausgedehnter Wildnis viele Gelegenheiten für große Abenteuer finden kann. Aber auch der Ort, an den die SC zurückkommen, um ihre Schätze zu verkaufen, sich auszuruhen und ihr Leben zu leben, kann Aufregung und Spannung bereithalten. Daher sollte die Kulisse der Stadt als Hintergrund für Abenteuer nicht unterschätzt werden. Städte sind voller Leute, Geschäften, Intrigen und geheimer Orte, so dass man an nahezu jeder Straßenecke Abenteueransätze finden kann. Dieser Abschnitt beleuchtet, wie Siedlungen zusammengesetzt sind, wie die SC mit ihnen interagieren und welche Geschäfte dort abgeschlossen werden, sowie wie du Abenteuer in einer Stadt ausarbeiten kannst, wenn du sowohl Elemente des wahren Lebens wie auch die unglaublichen Möglichkeiten in Betracht ziehst, welche die Magie in einer phantastischen Welt bieten kann.

Die Gestaltung der Zivilisation

Wenn du eine Siedlung ausarbeitest, musst du dir zuerst überlegen, wie viele Einwohner dort leben. Ist es eine kleine Ansammlung von Häusern entlang einer einsamen Straße? Ist es ein geschäftiges Dorf an einer Kreuzung mehrerer wichtiger Verkehrswege? Oder ist es eine Stadt, die das Zentrum einer Region ist?

Kapitel 6 dieses Buches enthält sehr viele Hinweise, wie Gesellschaften und Zivilisationen funktionieren, doch was geschieht, wenn deine SC tatsächlich in der Stadt Abenteuer erleben wollen?

Ehe du ein Abenteuer in einer Stadt leiten kannst, musst du festlegen, wie sie aussieht und sich anfühlt. Das Erste, was deine SC von einer Stadt sehen, wenn sie sich ihr nähern, ist ihr Umriss, ihre Silhouette. Sofern du keinen Grund hast, der dagegen spricht, sollte die Silhouette wenigstens einen Orientierungspunkt enthalten. Ein kundiger Reisender sollte eine Stadt an ihrer Silhouette erkennen können. Der Orientierungspunkt könnte ein Gebäude von ungewöhnlicher Form, ein großer Turm (beispielsweise der Glockenturm einer Kathedrale), ein Schloss auf einem Hügel, die gewaltige Statue eines Drachen, ein außer Dienst gestelltes Kriegsschiff an einem viel zu kleinen Kai oder etwas anderes sein – da du die SC daran erinnern kannst, von welcher Stadt du sprichst, indem du den Orientierungspunkt erwähnst, erhältst du eine wertvolle erzählerische Ressource.

Die meisten Gebäude in jeder Siedlung sind die Heime der dort lebenden Einwohner. Viele Geschäfte präsentieren nur eine Ladenfront, während die sich dahinter und darüber befindenden Räume das zu Hause des Besitzers darstellen. Wenn deine Stadt einem mittelalterlichen Vorbild folgt, leben im durchschnittlichen Haus eine Menge Personen auf engem Raum. Der gewöhnliche Bauer oder Freie könnte sich nur einen einzelnen Raum oder zwei in einem Haus leisten und unmittelbar Wange-an-Wange mit seinen Nachbarn über, unter und neben ihm leben.

Die Gebäude selbst sind Produkte ihrer Umgebung – sie bestehen aus Materialien, die in der Gegend leicht erhältlich sind. Das Terrain und das Klima des Landes, welches die Stadt umgibt, bestimmt, woraus sie bestehen. Eine Stadt in einer gemäßigten Küstenregion könnte hauptsächlich aus hölzernen Gebäuden mit ein paar Steinstrukturen bestehen. Eine Wüstenstadt hätte Gebäude aus Lehm oder Stein, oder auch solche, die teilweise unter der Erde liegen, um dunkle, kühle Plätze zu schaffen, an denen die Leute leben können. In Sümpfen oder Feuchtgebieten errichtete Städte könnten massive Deiche und Dämme haben, die das Wasser fernhalten sollen.

Falls du Probleme damit haben solltest, dir die Größe und Bevölkerung eines Dorfes, einer Stadt oder einer Großstadt vorzustellen, vergleiche sie mit irdischen Orten und nimm eine Schätzung vor. Rom hatte beispielsweise auf dem Höhepunkt ihres Wachstums am Ende des zweiten Jahrhunderts eine Million Einwohner (die Aufzeichnungen sind jedoch sehr ungenau, manche sprechen vom Zehnfachen dieses Wertes!). Während des vierzehnten Jahrhunderts war Roms Bevölkerung drastisch auf etwa 50.000 Menschen zurückgegangen. Auch wenn diese Zahlen im Vergleich zu heutigen Städten nicht beeindruckend scheinen mögen, wurde Rom damals als gewaltig und voller Menschen angesehen.

Eine stark bevölkerte Stadt ist nicht zwangsläufig gleichbedeutend mit einer großen Ausbreitung und ausufernden Ballungsgebieten verbunden. Als beispielsweise London eine Bevölkerung von 80.000 Menschen im vierzehnten Jahrhundert erreichte, quetschten sie sich immer noch in die Grenzen der uralten Mauern, welche Jahrhunderte zuvor von den Römern erbaut worden waren, was furchtbare Lebensumstände zur Folge hatte.

Ein anderer Weg, um sich große Menschenmengen vorzustellen, besteht darin, sich Sportarenen anzusehen – manche davon bieten der Bevölkerung kleiner oder mittlerer Städte in einer einzigen großen Struktur Platz. Das berühmte Kolosseum in Rom konnte 50.000 Menschen gleichzeitig aufnehmen. Das moderne Yankee Stadium bietet fast 60.000 Plätze.

Du solltest dir auch darüber Gedanken machen, wie es um Abfallbeseitigung, sanitäre Einrichtungen und eine Kanalisation bestellt ist. Eine Stadt mit brauchbaren sanitären Einrichtungen hat weitaus weniger Probleme mit Krankheiten als eine, in welcher die Leute ihre Abfälle einfach auf die Straße werfen. Siedlungen mit einer Kanalisation und anderen Einrichtungen liefern dir zudem Orte, welche deine Spieler erforschen können, in denen sie Kriminelle und Kultanhänger jagen oder nach verlorenen Schätzen suchen können – und das alles unter den Füßen der ahnungslosen Bürger, die über ihnen auf den Straßen wandeln.

Straßen und Verkehr

Wie kommen die Leute in deiner Stadt von einem Ort zum nächsten? Wie sehen die Straßen, Gassen und Alleen aus? Ist es eine offene Stadt mit breiten Prachtstraßen, oder stehen die Häuser dicht gedrängt und liegen die Straßen und Gassen in einem ständigen Schatten?

Wenn wir davon ausgehen, dass die Stadt keine Art von magischem Transportnetz besitzt, werden die meisten Leute sich auf die altmodische Art fortbewegen – zu Fuß, mit dem

Pferd oder der Kutsche. In den meisten Städten werden keine anderen Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Abhängig von der Stadt und der verfügbaren Magie und/oder Technologie könnte es aber auch sehr interessant sein, wie die Bevölkerung von Punkt A nach Punkt B gelangt. Erwachsene Menschen legen in einer Stunde bei normaler Gangart etwa 5 Kilometer zurück, in einer kleinen, offenen Stadt von einem Ende zum anderen zu wandern, ist daher eine Sache von Minuten. Wenn Städte aber wachsen, werden sie oft auch schwieriger zu bereisen aufgrund der Menschenmengen, Tiere und Fahrzeuge auf den gewundenen Straßen. In großen Städten oder Metropolen mit einer durchschnittlichen bis hohen Bevölkerungsdichte legen die Leute in der Stunde gerade anderthalb Kilometer pro Stunde zurück.

Statt zu laufen können jene, die es sich leisten können, auch mit Wagen, Kutschen oder Droschken fahren, sie könnten Rikschas oder ähnliches nutzen, was wahrscheinlich in Städten mit vielen Einwohnern weit verbreitet ist, in denen Pferde, Esel und andere Lasttiere selten, teuer oder beides sind.

Liegt deine Stadt an einem Fluss oder ist sie vielleicht von Kanälen durchzogen? Wenn ja, dann werden wahrscheinlich Gondeln, Barken, Kanus und andere flache Boote als Haupttransportmittel benutzt. Städte und Ortschaften, die auf begrenztem Platz errichtet werden, neigen dazu, in die Höhe statt in die Breite zu wachsen, die Bevölkerung nutzt Leitern, Brücken und auch Aufzüge, um Bewohner die vielen Stockwerke, die sie überwinden müssen, nach oben oder nach unten zu bringen.

Fernab dieser normalen Fortbewegungsmethoden können Magie und Technologie wahrlich bizarre oder phantastische Beförderungsmittel erschaffen. In einem stark magisch geprägten Spiel könnten magische Teppiche oder ähnliches von den Reichen eingesetzt werden, um innerhalb der Stadt zu reisen. Oder vielleicht hat die Stadt – oder ein unabhängiger Unternehmer – eine „Flotte“ abgerichteter Greifen oder anderer Flugtiere, welche die Einwohner zu verschiedenen Orten bringen. In Extremfällen könnte sogar Teleportation weit verbreitet sein mit besonderen Nischen oder Portalen, die über die ganze Stadt verteilt sind und innerhalb der Stadt oder sogar darüber hinaus Reisen ohne Zeitverlust erlauben. Du solltest aber solche magischen Methoden einschränken, da andernfalls das Wunderbare zum Gewöhnlichen wird.

Und behalte in Erinnerung, dass die SC Gefahren und Aufregung auch schon antreffen können, wenn sie durch einen Ort reisen. Neben den zeitweiligen Überfällen durch Diebe, Banden oder andere Raufbolde könnten die SC es mit durchgegangenen Tieren, Aufständen, magischen oder normalen Duellen in den Straßen, Bränden, Aufhetzern und vielen anderen interessanten Dingen und Ereignissen zu tun bekommen. Wenn es einem Taschendieb gelingt, einen der SC zu bestehlen, könnte sich daraus eine Verfolgungsjagd (siehe auch Kapitel 8) über die Dächer entwickeln. Eine Prozession von Adligen könnte anhalten und die Abenteurer fragen, was sie in ihrer schönen Stadt machen. Eine zufällig im Rinnstein gefundene Leiche könnte die Zeichen eines Ritualmordes tragen und damit zu einer Untersuchung oder einem Geheimnis führen.

Auch die Straßen selbst sollte man bedenken, da dort viele Stadt-Abenteuer beginnen und enden. Eine typische Straße in einer Stadt sollte breit genug sein, um zwei Pferdefuhrwerken zu erlauben, aneinander vorbei zu fahren, und noch ein wenig weiteren Platz für Fußgänger bieten. Gut befahrene Straßen sollten daher nie schmaler als 9 m sein. Hauptverkehrswege sollten in der Breite wenigstens 18 m oder mehr messen. Seitenstraßen können 4,50 m oder auch nur 3 m breit sein; jedoch wird alles schmaler als 3 m für einen Reiter zu eng und noch schwieriger für Kutschen. Engere Straßen sind normalerweise die Gassen deiner Stadt, oft nur 1,50 m bis 3 m breit und sich windend in komplexen Routen zwischen den Gebäuden.

Zusätzliche Regeln zu Straßen, der Fortbewegung durch eine Menge oder über Dächer, sowie zu Städten im Allgemeinen findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 433-437.

Siedlungstypen und Einwohnerzahlen

Es liegt beim SL zu bestimmen, wie hoch die Einwohnerzahl einer Siedlung ist. Da die aktuelle Zahl der Bewohner sich auf das Spiel nicht auswirkt, ist deine Wahl rein kosmetischer Natur, du kannst die vorgeschlagenen Zahlen also deiner Kampagne durchaus anpassen.

Siedlungstyp	Einwohnerzahl
Weiler	bis 20
Nest	21-60
Ansiedlung	61-200
Kleines Dorf	201-2.000
Großes Dorf	2.001-5.000
Kleinstadt	5.001-10.000
Großstadt	10.001-25.000
Metropole	mehr als 25.000

Siedlungen im Spiel

Die beste Weise, eine Siedlung zu gestalten, besteht natürlich darin, sie durchzuplanen, jeden Laden und jedes Haus zu platzieren, jedem NSC einen Namen zu geben und eine Karte für jedes Gebäude zu zeichnen. Allerdings sind Siedlungen die kompliziertesten Örtlichkeiten, die jemals in deinem Spiel auftauchen werden, so dass die Aussicht, sie vollständig auszuarbeiten, ziemlich abschreckend ist – besonders wenn deine SC wahrscheinlich viele Ortschaften besuchen werden.

Auf den folgenden Seiten findest du eine übersichtlichere Methode, wie du mit Siedlungen in deinem Spiel umgehen kannst. Im Kern behandeln diese Regeln sie fast wie Charaktere – d.h. vollständig mit Spielwerten. Mittels dieser Regeln kannst du die wichtigen Daten für deine Siedlungen schnell und effizient entwickeln. Und mit Hilfe dieser Daten kannst du dann die meisten Interaktionen deiner Spieler mit dieser Siedlung regeln.

Für besonders große Städte wirst du mehrere Blöcke mit Spielwerten für die einzelnen Viertel benötigen. Auf diese Weise kannst du Viertel mit unterschiedlichen Charakteristiken in derselben Stadt haben. Spielleitern steht es frei, neue Elemente

Wachen! Wachen!

Früher oder später passiert es immer: Die SC wenden sich an die Stadtwache oder verursachen selbst eine Situation, die dazu führt, dass Bürger es tun. Nach der Wache zu rufen erfordert einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie, der durch den Gesetzes-Modifikator der Siedlung beeinflusst wird. Der SG liegt bei 5. Bei einem Erfolg treffen die Wachen binnen 1W6 Minuten vor Ort ein. Pro fünf Punkte, die der Diplomatiewurf über dem SG liegt (abgerundet), verringert sich die Zeit um eine Minute. Falls die Zeit nun unter eine Minute fällt, verringert sich die Wartezeit nun im Rundentakt. Beispiel: Ezren wird von Schlägern überfallen und ruft nach den Wachen. Das Ergebnis seines Diplomatiewurfes beträgt 23 und der SL würfelt eine 2 auf dem 1W6, um festzustellen, wie lange es dauern wird, bis die Wachen eintreffen. Da Ezren das Dreifache des benötigten Wertes gewürfelt hat, reduziert sich die zweiminütige Wartezeit auf acht Runden.

hinzuzufügen, um die Städte zu erschaffen, die sie sich wünschen. Ein Siedlungsbogen ist am Ende dieses Buches enthalten, um die Einzelheiten deiner Siedlungen festzuhalten.

Spielwerte für Siedlungen

Die Spielwerte für Siedlungen sind wie folgt aufgebaut:

Name: Zu Beginn kommt der Name der Siedlung.

Gesinnung und Typ: Die Gesinnung einer Siedlung repräsentiert die allgemeine Gesinnung seiner Bürger und der dortigen Regierung. Die Einwohner, die in dem Ort leben, können zwar von jeder Gesinnung sein, aber die Mehrheit der Bürger sollten in ihrer Gesinnung nur einen Schritt von der Gesinnung der Siedlung abweichen. Die Gesinnung beeinflusst die Modifikatoren der Siedlung (siehe S. 202). Die Siedlungstypen sind: Weiler, Nest, Ansiedlung, kleines Dorf, großes Dorf, Kleinstadt, Großstadt und Metropole. In den meisten Fällen arbeiten die Regeln mit dem Typ einer Siedlung statt mit der Einwohnerzahl. Der Typ einer Siedlung bestimmt viele ihrer Spielwerte (siehe *Tabelle 7-32: Spielwerte für Siedlungen*).

Modifikatoren: Siedlungen besitzen sechs Modifikatoren, welche auf bestimmte Fertigkeitswürfe in der jeweiligen Siedlung Anwendung finden. Der Ausgangsmodifikator bestimmt sich über ihren Typ und wird weiter angepasst durch Gesinnung, Regierung, Eigenschaften und Makel. Beachte, dass die Einführung von Siedlungsmodifikatoren Fertigkeitswürfe umfangreicher gestaltet, da die Modifikatoren sich von Stadt zu Stadt verändern – betrachte sie daher als optionale Regelung. Eine Auflistung der Modifikatoren findest du auf Seite 201-202.

Eigenschaften: Alle Siedlungen besitzen eine bestimmte Zahl von charakteristischen Eigenschaften, die sich auf ihre Spielwerte auswirken (stelle dir diese wie Talente vor). Der Typ einer Siedlung bestimmt, wie viele Eigenschaften sie haben kann. Eine Aufzählung findest du auf Seite 203.

Gefahren: Der Gefahrenwert einer Siedlung soll dir als Richtwert dienen, wie gefährlich es ist dort zu leben. Falls du die Tabellen für Zufallsbegegnungen in Städten auf den Seiten 208-209 oder ähnlich aufgebaute Übersichten, die mit Prozentangaben sowie aufsteigendem HG aufgebaut sind, nutzt, kannst du den Gefahrenwert als Modifikator für deine Würfe auf Zufallsbegegnungen verwenden. Der Grundwert für Gefahren richtet sich nach ihrem Typ.

Makel: Dieses Feld enthält alle Makel, unter denen eine Siedlung leiden könnte. Dabei gibt es keine Obergrenze, wie viel du ihr antun kannst – die meisten Siedlungen besitzen jedoch keine Makel. Eine Auflistung verschiedener möglicher Makel findest du auf Seite 204.

Regierung: Dieser Eintrag führt auf, wie die Siedlung verwaltet und regiert wird. Die Art der Regierung der Siedlung beeinflusst ihre Spielwerte (siehe Seite 203).

Bevölkerung: Diese flexiblen Angaben repräsentieren die Einwohnerzahl der Siedlung. An Markttagen kann die aktuelle Einwohnerzahl steigen und im Winter sinken. Es handelt sich daher um die durchschnittliche Einwohnerzahl. Sie ist größtenteils aber nur Staffage, da die Bevölkerung fluktuiert, wäre es sinnlos, sie an Regeln anzuknüpfen. Anschließend folgt in Klammern der Anteil der verschiedenen Völker an der Einwohnerzahl.

Wichtige Persönlichkeiten: Dieser Bereich führt alle wichtigen NSC nach ihrer Funktion in der Siedlung auf, die in der Stadt leben, gefolgt in Klammern von Name, Volk, Klasse und Stufe.

Verfügbarkeit und Kaufkraft: Unter der Verfügbarkeit ist aufgeführt, bis zu welchem Wert (in Goldmünzen) magische Gegenstände verfügbar sind (siehe auch Seite 460 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 75%, dass Gegenstände mit diesem oder einem niedrigerem Wert zum Verkauf angeboten werden. Sollte ein bestimmter Gegenstand nicht erhältlich sein, kann der Prozentwurf nach einer Woche wiederholt werden. Die Kaufkraft legt dahingegen fest, wie viel Geld ein Geschäft in der Siedlung zum Ankauf eines einzelnen Gegenstandes aufzuwenden bereit ist. Sollten die SC für einen Gegenstand mehr verlangen wollen, müssen sie sich entweder mit weniger zufrieden geben, zur nächsten, größeren Siedlung reisen oder nach einem Käufer vor Ort mit größerer Barschaft suchen (sofern der SL dies gestattet). Die Kaufkraft wird von dem jeweiligen Siedlungstyp bestimmt.

Zauberei: Im Gegensatz zu magischen Gegenständen wird der Einsatz von Magie gegen Bezahlung unabhängig von der Verfügbarkeit geführt, da das Wirken von Magie von der Stufe der verfügbaren Zauberkundigen in der Siedlung abhängt. Diese Spalte führt den höchsten Zaubergrad auf, welche Zauberkundige vor Ort anbieten. Preise für den Einsatz von Magie findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 159. Der Grund-Zaubergrad bestimmt sich nach dem Typ der Siedlung.

Schwache/Durchschnittliche/Mächtige Gegenstände: Hier wird die Anzahl der zum Verkauf angebotenen magischen Gegenstände aufgeführt, deren Wert innerhalb der Verfügbarkeit der Siedlung liegt. In manchen Siedlungsspielwerten sind diese Gegenstände schon festgelegt. In diesem Fall kannst du diese Angaben verwenden, wenn die SC erstmals den Ort besuchen, da diese Gegenstände dann angeboten werden. Sollten die SC später zurückkommen, kannst du neue Gegenstände nach Belieben auswürfeln. Auf Seite 461 des *Pathfinder Grundregelwerkes* findest

Tabelle 7-32: Spielwerte für Siedlungen

Typ	Modifikatoren	Eigenschaften	Gefahr	Verfügbarkeit	Kaufkraft
Zauberei					
Weiler	–4	1	–10	50 GM	500 GM	1. Grad
Nest	–2	1	–5	200 GM	1.000 GM	2. Grad
Ansiedlung	–1	2	0	500 GM	2.500 GM	3. Grad
Kleines Dorf	0	2	0	1.000 GM	5.000 GM	4. Grad
Großes Dorf	0	3	5	2.000 GM	10.000 GM	5. Grad
Kleinstadt	+1	4	5	4.000 GM	25.000 GM	6. Grad
Großstadt	+2	5	10	8.000 GM	50.000 GM	7. Grad
Metropole	+4	6	10	16.000 GM	100.000 GM	8. Grad

du eine Übersicht, wie viele Gegenstände in einer Siedlung vorgefunden werden können.

Siedlungsmodifikatoren

Das Leben in einer Siedlung wird von sechs Modifikatoren repräsentiert, welche die Anwendung verschiedener Fähigkeiten innerhalb der Ortschaft beeinflusst.

Gesellschaft: Der Gesellschaftsmodifikator bestimmt, wie aufgeschlossen und zivilisiert die Bürger einer Siedlung sind. Ein niedriger Wert könnte bedeuten, dass viele Bürger Vorurteile hegen oder Fremden gegenüber sehr misstrauisch sind. Ein hoher Wert heißt meist, dass die Bürger aufgeschlossen und an ungewöhnliche Besucher gewöhnt sind, sowie dass sie auf freundliche Versuche, ein Gespräch zu beginnen, entgegenkommender reagieren. Der Gesellschaftsmodifikator wird auf alle Fertigkeitswürfe für Verkleiden, sowie Fertigkeitswürfe für Diplomatie addiert, mit denen die Einstellung jedes Würdenträgers verändert werden soll, der nicht zur offiziellen Regierung gehört.

Gesetz: Der Gesetzesmodifikator bestimmt, wie streng die Gesetze und Bestimmungen sind. Eine Siedlung mit niedrigem Gesetzesmodifikator ist nicht zwangsläufig von Verbrechen geplagt, vielleicht besteht einfach kein Grund für strenge Gesetze, weil Verbrechen so selten sind. Ein hoher Gesetzesmodifikator bedeutet, dass die Stadtwachen sehr wachsam und gut organisiert sind. Je stärker sich die Einwohner einer Stadt den Gesetzen verpflichtet fühlen, und je härter die Wachen in solch einer durchgreifen, desto eingeschüchterter reagieren sie auf Machtdemonstrationen unterschiedlicher Art. Der Modifikator findet Anwendung auf alle Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um einen Gegner zu freundlichem Verhalten zu bewegen, sowie auf Diplomatie gegenüber Angehörigen der Stadtverwaltung und um die Wachen herbei zu rufen (siehe Kasten).

Korruption: Korruption bestimmt, wie sehr die Offiziellen der Siedlung für Bestechung offen sind, wie ehrlich die Bürger sind und wie wahrscheinlich es ist, dass jemand ein Verbrechen meldet. Niedrigere Korruption bedeutet wahrscheinlich, dass die Bürger sehr ehrlich sind. Der Korruptionswert modifiziert alle Würfe auf Bluffen gegen Offizielle der Ortschaft und Wachen, sowie alle Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit im Freien (aber nicht in Gebäuden oder unterirdisch).

Verbrechen: Eine Siedlung mit einem niedrigem Verbrechensmodifikator ist vergleichsweise sicher, brutale Verbrechen sind





selten oder sogar unbekannt, während es in einer Siedlung mit einem hohem Verbrechensmodifikator wahrscheinlich eine mächtige Diebesgilde und deutliche Probleme mit enormer Gewaltverbrechen gibt. Die Atmosphäre, die aufgrund der Verbrechensrate der Siedlung besteht, generiert diesen Modifikator, der auf alle Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen gegen Bluffen Anwendung findet, sowie auf alle Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit (Taschendiebstahl).

Wirtschaft: Der Wirtschaftsmodifikator einer Siedlung deutet an, wie es um den Handel und den Reichtum der erfolgreichen Bürger steht. Ein niedriger Wirtschaftsmodifikator heißt nicht automatisch, dass die Siedlung verarmt ist, sie könnte ebenso gut fernab der Handelswege liegen oder vergleichsweise unabhängig sein. Städte mit einem hohem Wirtschaftsmodifikator haben immer große Marktplätze und viele Geschäfte. Da die Wirtschaft den Bürgern zu Geld verhilft, wird der Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe für Berufs- und Handwerksfertigkeiten sowie Auftreten addiert, um das Einkommen aus der Tätigkeit zu bestimmen.

Wissen: Der Wissensmodifikator einer Siedlung bestimmt nicht nur wie schwatzhaft die Bürger sind und wie es um ihre Bereitschaft steht, sich mit Besuchern zu unterhalten, sondern auch ob Gelehrte und Bibliotheken vorhanden und verfügbar sind.

Ein niedriger Wissensmodifikator bedeutet nicht, dass die Einwohner der Siedlung minderintelligent sind, sondern eher dass sie bildungsferner Natur sind und ihnen die Zugänge zu Wissen fehlen. Der Wissensmodifikator findet Anwendung auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen, sowie auf Fertigkeitswürfe für Wissen, wenn man zu Nachforschungen auf örtliche Ressourcen zurückgreift.

Die Gesinnung von Siedlungen

Die Gesinnung einer Siedlung beschreibt nicht nur die generelle Persönlichkeit und die Einstellung der dort lebenden Gesellschaft, sondern beeinflusst auch ihre Modifikatoren. Eine rechtschaffene Komponente erhöht den Gesetzesmodifikator um +1. Eine gute Komponente erhöht den Gesellschaftsmodifikator um +1. Eine böse Komponente erhöht den Korruptionsmodifikator um +1. Eine neutrale Komponente erhöht den Wissensmodifikator um +1, wohingegen eine rein neutrale Ortschaft einen Bonus von +2 auf den Wissensmodifikator erhält. Die Gesinnung wirkt sich nie auf die Wirtschaft aus.

Die Regierungsform einer Siedlung

Wie Nationen werden auch Ortschaften und Städte von einer Regierung kontrolliert. Die Art der Regierung und Verwaltung

gibt der Gemeinschaft nicht nur Farbe, sondern wirkt sich auch auf die Modifikatoren aus. Entscheide dich deshalb für eine Art von Regierung:

Autokratie: Eine einzelne vom Volk gewählte Person beherrscht die Gemeinschaft. Der Titel dieses Anführers kann variieren – Bürgermeister, Fürst oder sogar königliche Titel wie Herzog oder Prinz sind üblich. (*Keine Modifikatoren*)

Geheimgesellschaft: Eine nicht offizielle oder illegale Gruppe wie eine Diebesgilde kontrolliert die Siedlung. Sie könnte sich eines Marionettenherrschers bedienen, um ihre Geheimhaltung zu wahren, jedoch hält sie die Fäden in der Hand. (*Korruption, Wirtschaft und Verbrechen +2; Gesetz –6*)

Herrscher: Die Gemeinschaft wird einer einzigen Person kontrolliert, der entweder die Macht an sich gerissen oder sie geerbt hat. (*Korruption und Gesetz +2; Verbrechen und Gesellschaft –2*)

Magokratie: Ein einzelne Person oder eine Gruppe mit großer magischer Macht, wie ein Hohepriester, ein Erzmagier oder ein magisches Monster, steht der Gemeinschaft vor. (*Wissen +2; Korruption und Gesellschaft –2; Zauberei +1 Grad*)

Rat: Die Siedlung wird von einem Rat geleitet, der oft aus Gildenmeistern oder Angehörigen des Adels besteht. (*Gesellschaft +4; Gesetz und Wissen –2*)

Die Eigenschaften einer Siedlung

Siedlungen besitzen oft ungewöhnliche Eigenschaften, welche sie einzigartig machen. Unten folgen einige unterschiedliche Eigenschaften, welche die Werte einer Siedlung weiter verändern können. Der Typ einer Siedlung bestimmt, wie viele Eigenschaften sie haben kann. Sobald eine Eigenheit gewählt wurde, kann sie nicht mehr verändert werden.

Beachte auch, dass vieler der folgenden Eigenschaften die Verfügbarkeit oder die Kaufkraft der Siedlung um einen Prozentwert verändern. Sollte ein Ort mehrere solcher Eigenschaften haben, dann addiere zuerst die Prozentwerte der Modifikatoren und erhöhe dann die Verfügbarkeit entsprechend, wende dabei nicht jeden Modifikator einzeln an.

Abergläubisch: Die Siedlung hat eine tiefe und beständige Furcht vor Magie und dem Unerklärlichen, welche dazu geführt hat, dass die Bürger loyal zueinander und zu ihrer Siedlung stehen und einander unterstützen. (*Verbrechen –4; Gesetz und Gesellschaft +2; Zauberei –2 Grade*)

Akademie: Die Siedlung verfügt über eine Schule, eine Ausbildungseinrichtung oder bekannte Universität. (*Wissen +1; Zauberei +1 Grad)*

Berüchtigt: Die Siedlung hat den Ruf eines Sündenpfuhls (verdient oder nicht). Diebe, Schurken und Halsabschneider treten häufiger auf. (*Verbrechen +1;Gesetz –1; Gefahr +10; Verfügbarkeit +30%; Kaufkraft +50%*)

Fromm: Die Siedlung ist für die guten Manieren, das freundliche Auftreten ihrer Bewohner und die tiefe Verbundenheit zu ihrer Gottheit bekannt (die Gottheit muss dieselbe Gesinnung haben wie die Siedlung). (*Zauberei +1 Grad; Glaubensrichtungen, die in ihrer Gesinnung mehr als einen Schritt vom offiziellen Glauben der Siedlung abweichen sind im günstigen Falle unwillkommen und im ungünstigsten Fall verboten – offenkundige Anhänger einer verbotenen Gottheit müssen 150% der normalen Preise für Waren und Dienstleistungen zahlen und können verhöhnt, beleidigt oder sogar angegriffen werden)*

Tabelle 7-33: Verfügbare magische Gegenstände

Siedlung		Verfügbarkeit Schwach		
Durchschn.	Mächtig			
Weiler	50 GM	1W4	—	—
Nest	200 GM	1W6	—	—
Ansiedlung	500 GM	2W4	1W4	—
Kleines Dorf	1.000 GM	3W4	1W6	—
Großes Dorf	2.000 GM	3W4	2W4	1W4
Kleinstadt	4.000 GM	4W4	3W4	1W6
Großstadt	8.000 GM	4W4	3W4	2W6
Metropole	16.000 GM	*	4W4	3W4

* In einer Metropole sind fast alle schwächeren magischen Gegenstände erhältlich.

Gerüchteküche: Die Bürger der Siedlung stecken ihre Nasen in die Angelegenheiten anderer und sind überaus schwatzhaft – es geschieht dort sehr wenig, von dem sonst niemand weiß. (*Wissen +1; Gesellschaft –1*)

Heilige Stätte: Die Siedlung enthält einen Schrein, Tempel oder Sehenswürdigkeit von großer Bedeutung für eine oder mehrere Religionen. In der Bevölkerung gibt es einen höheren Anteil göttlicher Zauberkundige. (*Korruption –2; Zauberei +2 Grade*)

Isoliert: Die Siedlung ist isoliert, vielleicht durch die geografische Lage oder sogar spirituell. Die Bürger sind äußerst loyal zueinander. (*Gesetz +1; Verbrechen –1*)

Magiefreundlich: Die Siedlung ist aufgrund ihrer Lage ein Anlaufpunkt für Zauberkundige, sie könnte sich in der Nähe besonderer Faunaarten befinden oder in der Nähe eines wohl bekannten magischen Ortes liegen. *(Verfügbarkeit +20%; Kaufkraft +20%; Zauberei +2 Grade)*

Rassistisch: Die Siedlung hegt Vorurteile gegenüber eines oder mehrere Völker, die jeweils in Klammern aufgelistet werden. (*Angehörige der unerwünschten Völker müssen 150% der normalen Preise für Waren und Dienstleistungen zahlen und können verhöhnt, beleidigt oder sogar angegriffen werden*)

Sehenswürdigkeit: Die Siedlung verfügt über eine Attraktion oder ein Ereignis, das Besucher von überall her anzieht. (*Wirtschaft +1; Verfügbarkeit +20%*)

Strategische Lage: Die Siedlung liegt an einer wichtigen Wegkreuzung oder einem Hafen für Kriegsschiffe oder dient als Barriere an einem Pass oder einer Brücke. (*Wirtschaft +1; Verfügbarkeit +10%*)

Wohlhabend: Die Siedlung befindet sich im Zentrum des Handels. Die Händler sind wohlhabend und die Bürger leben in Wohlstand. (*Wirtschaft +1;Verfügbarkeit +30%; Kaufkraft +50%*)

Die Makel von Siedlungen

So wie eine Siedlung ungewöhnliche Eigenschaften aufweisen kann, die ihre Werte verbessern, kann sie auch unter einem Makel leiden. Die meisten besitzen keine Makel, da eine Siedlung, die zu lange unter derartigem leidet, irgendwann zusammenbricht. Ein Makel kann sich als Folge aus einem Ereignis oder dem Tun eines mächtigen oder einflussreichen NSC oder SC ergeben. Eine Gruppe von Helden kann aber auch durch das Bestehen eines Abenteuers oder einer anderen großen Tat eine Siedlung von ihrem Makel befreien. Nachfolgend einige Makel:

Gesetzlos: Die Siedlung hat keine Anführer – diese Art von Gemeinschaft ist oft kurzlebig und gefährlich. (*Ersetze die Regierung der Siedlung und entferne die Regierungssmodifikatoren durch: Korruption und Verbrechen +4; Wirtschaft und Gesellschaft –4; Gesetz –6; Gefahr +20*)

Jagdgebiet: Eine mächtige Gruppe oder ein Monster benutzt den Ort als Jagdrevier. Die Bürger leben in Angst und vermeiden es, auf die Straßen zu gehen, wenn es nicht absolut nötig ist. (*Wirtschaft, Gesetz und Gesellschaft –4; Gefahr +20; Verfügbarkeit –20%*)

Seuche: Die Siedlung leidet an einer langwierigen ansteckenden Krankheit oder einem tief sitzenden Übel. (*–2 auf alle Modifikatoren; Verfügbarkeit –20%; wähle eine ansteckende Krankheit, jeden Tag besteht eine Ansteckungswahrscheinlichkeit von 5%, ein SC muss in diesem Fall einen Zähigkeitswurf machen, um eine Ansteckung zu vermeiden*)

Verarmt: Aus verschiedenen Gründen nagt die Siedlung am Hungertuch. Armut, Hunger und Krankheit sind allgegenwärtig. (*Korruption und Verbrechen +1; Verfügbarkeit und Kaufkraft –50%*)

Verflucht: Ein Fluch liegt auf dem Ort. Seine Einwohner könnten zu Gewalttaten neigen oder das Unglück permanent anziehen, oder auch unter einer Ungezieferplage leiden. (*Wähle einen Modifikator deiner Wahl und senke ihn um –4*)

Exemplarische Siedlungen

Obwohl es natürlich immer gut ist, vorbereitet zu sein, und die Ausarbeitung einer Stadt viel Spaß machen kann, ist es meist nicht möglich, für jedes Dorf und jede Stadt, welche die SC besuchen könnten, die Spielwerte zu erstellen. Manchmal könnten sich die SC unerwartet entschließen, erst einmal einkaufen gehen zu wollen, statt direkt das nächste Gewölbe aufzusuchen, und manchmal hat es für sie oberste Priorität, erst einmal ihre Beute zu verkaufen. Für solche Gelegenheiten gibt es die folgenden exemplarischen Siedlungen. Jede trägt anstatt eines Namens eine generische Bezeichnung, die auf ihre Funktion und Verwendungsmöglichkeit hindeutet, oder an eine Lage wo sie sich befinden kann.

Elfendorf

CG Kleines Dorf
Gesellschaft –1; **Gesetz** +0; **Korruption** –2; **Verbrechen** +1; **Wirtschaft** +0; **Wissen** +2
Eigenschaften Magiefreundlich, Rassistisch (Halb-Orks, Menschen, Zwerge)
Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magokratie
Einwohner 1.300 (1.000 Elfen, 100 Gnome, 100 Halb-Elfen, 100 sonstige)
Wichtige Persönlichkeiten
Erzmagier Talandrel Illarion (NG Elf, Magier 14)
Mistschaufler Hrak (CG Halb-Ork, Druide 4)
Berühmter Dieb „Die Blutrote Rose“ (CN Halb-Elfe, Schurkin 7)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.200 GM; **Kaufkraft** 6.000 GM
Zauberei 7. Grad
Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 1W6; **Mächtige** –

Gruseliges Hinterwäldlerdorf

NB Nest
Gesellschaft –8; **Gesetz** +1; **Korruption** +1; **Verbrechen** –5; **Wirtschaft** –2; **Wissen** –1
Eigenschaften Isoliert
Gefahr –5; **Makel** Verflucht

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher
Einwohner 23 (23 Menschen)
Wichtige Persönlichkeiten
Patriarch Vater Humms (CB Mensch, Waldläufer 3)
Dorftrottel Junior Humms (CN Mensch, Barbar 1)
Hexe Mutter Twixt (NB Mensch, Adeptin 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 200 GM; **Kaufkraft** 1.000 GM
Zauberei 2. Grad
Gegenstände, Schwache 1W6; **Durchschnittliche** –; **Mächtige** –

Hauptstadt

N Großstadt
Gesellschaft +2; **Gesetz** +2; **Korruption** +0; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +5
Eigenschaften Akademie, Heilige Stätte, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie
Einwohner 18.000 (14.000 Menschen, 1.000 Zwerge, 1.000 Halblinge, 500 Elfen, 1.500 sonstige)
Wichtige Persönlichkeiten
Wachthauptfrau Jiranda Hollis (RN Mensch, Kämpferin 5)
Hohepriester Fallor Pollux (RG Mensch, Kleriker 10)
Bürgermeister Alton Ralderac (N Mensch, Adliger 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 12.800 GM; **Kaufkraft** 75.000 GM
Zauberei 9. Grad
Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

Leidendes Fischerdorf

RN Ansiedlung
Gesellschaft +0; **Gesetz** +2; **Korruption** +0; **Verbrechen** –4; **Wirtschaft** –1; **Wissen** +1
Eigenschaften Abergläubisch, Gerüchteküche
Gefahr +0; **Makel** Verarmt

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Autokratie
Einwohner 70 (63 Menschen, 6 Halblinge, 1 Halb-Elf)

Wichtige Persönlichkeiten
Bürgermeister Tanner Basken (RG Mensch, Experte 3)
Vogt Ira Skiehn (RN Mensch, Kämpferin 1/Waldläuferin 3)
Wahrsager Der Strandräuber (N Mensch, Druide 2)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 250 GM; **Kaufkraft** 1.250 GM
Zauberei 1. Grad
Gegenstände, Schwache 1W4; **Durchschnittliche** 1W2; **Mächtige** –

Stadt der Diebe

CN Kleinstadt
Gesellschaft +1; **Gesetz** –6; **Korruption** +3; **Verbrechen** +5; **Wirtschaft** +4; **Wissen** +3
Eigenschaften Akademie, Berüchtigt, Rassistisch (Halblinge), Sehenswürdigkeit
Gefahr +15

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Geheimgesellschaft
Einwohner 10.000 (6.000 Menschen, 1.500 Halblinge, 1.000 Halb-Orks, 750 Zwerge, 750 sonstige)
Wichtige Persönlichkeiten
Verbrecherfürst Kamus Rix (NB Halb-Ork, Kämpfer 2/Schurke 6)
Direktorin der Magierakademie Alamandra Talais (N Mensch, Magierin 13)
Marionetten-Bürgermeister Pavo Tumbor (RB Mensch, Adliger 2)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 6.000 GM; **Kaufkraft** 37.500 GM
Zauberei 7. Grad
Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

Stadt der Intrigen

RB Metropole
Gesellschaft +1; **Gesetz** +0; **Korruption** +7; **Verbrechen** +5; **Wirtschaft** +2; **Wissen** +5
Eigenschaften Abergläubisch, Berüchtigt, Gerüchteküche, Heilige Stätte, Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Gesetzlos
Einwohner 55.000 (31.000 Menschen, 10.000 Halblinge, 8000 Elfen, 2.000 Halb-Elfen, 1.000 Gnome, 3.000 sonstige)
Wichtige Persönlichkeiten
Verleumderische Dame der Gesellschaft Viviana Pfeilmoor (RB Mensch, Adlige 4/Hexenmeisterin 3)
Machtlose Königin-Regentin Cordella (NG Mensch, Adlige 3)
Sozialkritiker Narzil Scharfzunge (CN Halb-Elf, Barde 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 27.200 GM; **Kaufkraft** 200.000 GM
Zauberei 8. Grad
Gegenstände, Schwache alle erhältlich; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4



Verschlafener Fleck an einer Kreuzung

NG Nest
Gesellschaft +1; **Gesetz** –6; **Korruption** –4; **Verbrechen** –4; **Wirtschaft** –4; **Wissen** –5
Eigenschaften Strategische Lage
Gefahr –10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat
Einwohner 16 (13 Menschen, 2 Halblinge, 1 Zwerg)
Wichtige Persönlichkeiten
Landbesitzerin und Gastwirtin Jaycen Hall (NG Mensch, Bardin 4)
Schmied Erlan Urnst (RN Zwerg, Experte 4/Krieger 1)
Betreiber des Handelspostens Herr Harlen Gnoht (NB Mensch, Experte 2)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 55 GM; **Kaufkraft** 500 GM
Zauberei 1. Grad
Gegenstände, Schwache 1W4; **Durchschnittliche** –; **Mächtige** –

Zwergischer Handelsposten

RG Großes Dorf
Gesellschaft +5; **Gesetz** –1; **Korruption** +0; **Verbrechen** +0; **Wirtschaft** +2; **Wissen** –2
Eigenschaften Fromm, Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat
Einwohner 2.500 (2.000 Zwerge, 400 Menschen, 100 sonstige)
Wichtige Persönlichkeiten
Schmiedevater Gundar Dorgrun (RG Zwerg, Kleriker 12)
Gildenmeisterin Bilda Keldam (RN Zwerg, Adlige 3/Expertin 3)
Milizhauptmann Karnag Thosk (NG Zwerg, Kämpfer 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 2.800 GM; **Kaufkraft** 15.000 GM
Zauberei 6. Grad
Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 2W4; **Mächtige** 1W4

Werkzeugkasten für Siedlungen

Egal ob Rastplatz zwischen den Abenteuern oder Hintergrund einer ganzen Kampagne, Städte bieten den SC eine Vielzahl an Möglichkeiten und das Potential, unerwartete Elemente einer Kampagne hinzuzufügen. Egal, ob der SL eine völlig neue Siedlung erstellt, einer bestehenden Stadt neue Einzelheiten hinzufügt oder neue Elemente spontan aufbaut, die folgenden Tabellen können ihm helfen, das nächste Stadt-Abenteuer besser zu beschreiben und mit Einzelheiten zu spicken:

Tabelle 7-34: Einzigartige Wahrzeichen

W%	Schmuck
1-3	Sechsköpfiger Gargylenbrunnen
4-6	Zwei riesige Füße, die alles sind, was von einer umgestürzten Statue verblieben ist
7-9	6 m hohe eiserne Säulen
10-12	Uralte verrottende Ulme
13-15	Großes Schwimmbecken, das von löwenköpfigen Ausflüssen gespeist wird
16-18	Heiße Quelle mit der Marmorstatue eines Weißen Drachen in der Mitte
19-21	Drei Bronzereiter, die nach Westen blicken
22-24	Schrein eines lokalen Heiligen am Straßenrand
25-27	Büste des Bürgermeisters
28-30	Vergoldete Statue der Sonnengöttin
31-33	6 m hohe Steinfigur des Gottes der Magie
34-36	3 m hohe schwarze Steinpyramide
37-39	Große wettergebleichte Sphinx
40-42	Eine Reihe von zwanzig stilisierten Steingesichtern
43-45	Bronzekoloss des Schutzgottes der Stadt
46-48	Marmorstatue eines lokalen Helden auf einem von acht weißen Rössern gezogenen Streitwagen
49-51	Fresken, die eine Naturkatastrophe abbilden
52-54	Drei verflochtene Bäume, die einen primitiven Thron bilden
55-57	Goldene Kugel auf einem von steinernen Rochs getragenen Sockel
58-60	Uralte verwitterte Statue einer geheimnisvollen Frau in sehr fremdartiger Kleidung
61-63	Steinerne Plattform auf dem Dach des höchsten Gebäude, von der Kriminelle geworfen werden
64-66	Kleine Bronzefontäne in einem Innenhof
67-69	Straßenfontäne und Tränke
70-72	Statue eines Zwergen, der auf einem Greifen reitet
73-75	Mit Eichenlaub verzierter Springbrunnen
76-78	Von acht Löwen getragener Springbrunnen
79-81	Allee mit 100 Springbrunnen
82-84	Springbrunnen, deren Wasser aus den Köpfen von sechs Seepferdchenfiguren schießt
85-87	Verwitterter Dolmen
88-90	Sarkophag mit Schnitzereien einäugiger Krähen
91-93	Steinaltar
94-96	Marmorstatue eines Gelehrten, der drei zu ihm aufschauende Schüler unterrichtet
97-99	Außer Dienst gestellte Guillotine
100	Große metallene Kopie eines Heiligen Buches, ein Novize blättert jeden Tag die Seiten mit Hilfe eines Schlüssels

Tabelle 7-35: Namen für Geschäfte

W%	Geschäft
1-2	Jaib, Malwithickel und Fayeid, Teehändler
3-4	Sacrils Tabakladen
5-6	Der Schwertschärfer
7-8	Hatters Hellebarden
9-10	Wittelwalds Gemüsehandel
11-12	Sepp und Söhne, Bestattungsunternehmer
13-14	Quottel und Partner, Brauer und Alchemisten
15-16	Yura Quell Brauerei
17-18	Lobb und Tochter, Alte Karten und Bücher
19-20	Jogis Schlachterei
21-22	Alannas Antworten, Wahrsager
23-24	Pfefferminzpastetenpalast
25-26	Das Krähennest – Seile und Takelwerk
27-28	Hugor – Bildhauer und Steinmetz
29-30	Tuttel und Weft, Damenkleider
31-32	Der Weinhändler
33-34	Dor und Totter Schrotthandel
35-36	Cakran, März und Pik – Gewürze aus Fernen Landen
37-38	Dobber Wagenmachers Karren und Kutschen
39-40	Halle der Milchbauern
41-42	Elnores Reproduktionen – Wir beherrschen fünf Sprachen!
43-44	Der Haifischzahn
45-46	Manems, Königliche Juweliere seit 400 Jahren
47-48	Yuran – Messer- und Klingenschärfer
49-50	Lavendel und Parfüms
51-52	Murrans Schule der Selbstverteidigung
53-54	Dörrtes Haus der Diskreten Freuden
55-56	Urgin – Zahnreißer und Barbier
57-58	Warreds Handelszentrum für Parfüms und Weihrauch
59-60	Dokk und Gyorgi, Königliche Perückenmacher
61-62	Tolds Gerberei und Lederwaren
63-64	Mutter Kotters Schneiderei
65-66	Trackadis Kuriositäten und Zauberkomponenten
67-68	Arthams Boten und Laufburschen
69-70	Handel für Metall- und Haushaltswaren
71-72	Die Siegelwachskompanie
73-74	Grigs Stundenglasbasar
75-76	Der Flohmarkt
77-78	J.M. Wortli - Ausstatter für Heiler und Chirurgen
79-80	Linsen und Gläser Handelshaus
81-82	P.P. Partwills Waffen und Waren
83-84	Puppentheater zum purpurnen Halbmond
85-86	Laden für tragbare Rammböcke
87-88	Der Öl- und Kohlenschuppen
89-90	J. Hartlins Schnupftabak
91-92	Maurices Karten
93-94	Bücher, Wälzer und Kassenbücher
95-96	Mennel Dorbris Holztäfelungen
97-98	Lagerhalle für Möbelstücke der gehobenen Klasse
99-100	Drei Kupfer – Waren aus zweiter Hand

Tabelle 7-36: 100 Orte in Städten

W%	Örtlichkeit
1	**Schlachthof:** Ort an dem Fleisch zerlegt wird
2	**Abtei:** Großes religiöses Gebäude
3	**Alchemist:** Spezialisiert auf alchemistische Gegenstände
4	**Amphitheater:** Große, offene Bühne
5	**Imkerei:** Ansammlung von Bienenstöcken zur Honigproduktion
6	**Apotheke:** Die Voraussetzungen für Mediziner
7	**Aquädukt:** Kanal, der Wasser transportiert
8	**Arboretum:** Garten für exotische Pflanzen
9	**Arena:** Stadion für sportliche und andere Ereignisse
10	**Rüstkammer:** Militärgebäude für Waffen und Rüstungen
11	**Irrenhaus:** Krankenhaus für die Behandlung geistig Kranker
12	**Vogelhaus:** Gebäude für seltene oder nützliche Vögel
13	**Bäcker:** Backstube oder Verkaufsraum für Backwaren
14	**Konzertpavillon:** Offene Konzertbühne
15	**Bank:** Sicheres Gebäude zum Lagern von Wertgegenständen
16	**Barbier:** Friseur und Zahnreißer
17	**Scheune:** Lagerhaus für landwirtschaftliche Güter
18	**Kaserne:** Unterkünfte für Soldaten
19	**Basilika:** Religiöser Treffpunkt
20	**Basar:** Marktplatz
21	**Badehaus:** Öffentlicher Ort für Waschungen
22	**Grobschmied:** Geschäft für Metallwaren
23	**Brauerei:** Herstellung von Bier und Schwarzbier
24	**Brücke:** Verbindet zwei Bereiche
25	**Bordell:** Gebäude mit Prostituierten
26	**Stierkampfarena:** Ort zur Bespaßung der Bevölkerung durch Tierkämpfe
27	**Schlachter:** Geschäft in dem Tiere getötet und ihr Fleisch gleich zum Verkauf angeboten wird
28	**Kanal:** Von Menschen angelegter Wasserweg
29	**Schreiner:** Werkstatt zur Holzverarbeitung
30	**Kartenmacher:** Geschäft für Karten
31	**Burg:** Große Verteidigungsbefestigung
32	**Kathedrale:** Großes Zentrum der Anbetung
33	**Kapelle:** Kleines religiöses Gebäude
34	**Kirche:** Ort der Anbetung
35	**Zisterne:** Künstliches Wasserreservoir
36	**Zitadelle:** Festung zum Schutz einer größeren Siedlung
37	**Kutschenhaus:** Besserer Gasthof, der auf Gäste spezialisiert ist, die mit der Kutsche anreisen
38	**Kloster:** Religiöse Einrichtung voller Nonnen
39	**Landhaus:** Kleines Wohnhaus
40	**Gerichtshof:** Gebäude, in dem Recht gesprochen wird
41	**Krematorium:** Ort zum Verbrennen von Leichen
42	**Destillerie:** Brennen von Schnaps und Spirituosen
43	**Kai:** Lösch- und Verladeplatz von Gütern und Personen auf Schiffe
44	**Müllhalde:** Ablagern von Abfällen
45	**Trockenkammer:** Gebäude zum Trocknen von Fisch, Fleisch u.a.
46	**Botschaft:** Repräsentationsgebäude einer ausländischen Nation
47	**Markt:** Ort, an dem Händler Waren kaufen und verkaufen
48	**Flohmarkt:** Marktplatz für Waren aus zweiter Hand
49	**Prunkbau:** Gebäude mit rein schmückendem Zweck
50	**Forum:** Öffentlicher Treffpunkt
51	**Festung:** Großes befestigtes Militärgebäude
52	**Gefängnis:** Kerker
53	**Garten:** Ort zum Anbau von Blumen, Gemüse usw.
54	**Torhaus:** Verteidigungsstruktur um ein Stadttor
55	**Kornspeicher:** Lagerhaus für Getreide oder Tierfutter
56	**Friedhof:** Ort zum Begraben der Toten
57	**Hippodrom:** Stadion für Wagen- oder Pferderennen
58	**Herberge:** Gasthaus für Reisende
59	**Hospital:** Ort zur Behandlung Kranker
60	**Pferdemühle:** Von Pferden angetriebene Mühle zum Mahlen von Getreide
61	**Gasthof:** Essen und Unterkunft
62	**Burgfried:** Verteidigungsstruktur, oft Teil einer Burg
63	**Bibliothek:** Geschriebene Texte
64	**Leuchtturm:** Turm, von dem aus man mittels Licht Schiffe vor Gefahren warnt
65	**Langhaus:** Als Treffpunkt genutztes Holzgebäude
66	**Zauberladen:** Verkauf von und Handel mit magischen Gegenständen
67	**Herrenhaus:** Großes Wohnhaus
68	**Pfarrhaus:** Großes Wohnhaus
69	**Marktplatz:** Handelsplatz
70	**Menagerie:** Sammlung außergewöhnlicher Tiere
71	**Münzprägerei:** Ort, an dem offizielle Münzen gepresst werden
72	**Kloster:** Gebäude, in dem eine religiöse Gemeinschaft lebt
73	**Museum:** Gegenstände von historischem Interesse
74	**Pagode:** Turm mit mehreren Ebenen und überhängenden Dächern
75	**Palast:** Heim reicher und wichtiger Leute
76	**Park:** Offener unbebauter Platz, der für gewöhnlich angelegt ist und zuweilen der Öffentlichkeit offen steht
77	**Pfandleihe:** Geschäft, das Gegenstände für Geld in Zahlung nimmt
78	**Schweinestall:** Gebäude zur Schweinezucht
79	**Anger:** Eher ländlicher öffentlicher Platz
80	**Armenhaus:** Gebäude, in dem die Armen für Essen und Unterkunft arbeiten müssen
81	**Pyramide:** Eine große Gruft
82	**Pfarramt:** Heim eines Klerikers oder Priesters
83	**Elendsviertel:** desolat errichtet oder schlecht instand gehaltene Struktur
84	**Räucherhaus:** Gebäude zum Räuchern von Fleisch
85	**Souk:** Marktplatz, neutraler Boden
86	**Platz:** Öffentlicher Ort in städtischen Siedlungen
87	**Stallungen:** Für Pferde und Reittiere
88	**Gerberei:** Werkstatt, in der Leder hergestellt wird
89	**Taverne:** Alkoholausschank
90	**Tempel:** Ort religiöser Verehrung
91	**Mietkaserne:** Gebäude mit mehreren Wohneinheiten
92	**Theater:** Darstellung und Schauspiel
93	**Turm:** Hohe Gebäude mit mehreren Etagen
94	**Stadthalle:** Verwaltungszentrum einer Stadt oder eines Viertels
95	**Stadthaus:** Hochwertiges städtisches Wohnhaus
96	**Universität:** Zentrum des Lehre
97	**Vomitorium:** Passage aus einem Amphitheater oder einem Stadion.
98	**Warenhaus:** Lagerhaus für sperrige Waren
99	**Wassermühle:** Mühle, die von fließendem Wasser angetrieben wird.
100	**Windmühle:** Durch Windkraft betriebene Mühle, meist zum Mahlen von Mehl

Tabelle 7-37: Arena

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Atterkopp	3	*PF MHB* 19
6-11	1 Löwe	3	*PF MHB* 173
12-15	1 Oger	3	*PF MHB* 201
16-22	1 Minotaure	4	*PF MHB* 186
23-27	1 Tiger	4	*PF MHB* 261
28-29	1 Yeti	4	*PF MHB* 284
30-33	1W4 Riesenmantiden	5	*PF MHB* 178
34-37	1W6 Sahuagin	5	*PF MHB* 225
38-42	1W4 Riesenskorpione	5	*PF MHB* 242
43-45	1 Troll	5	*PF MHB* 265
46-50	1W6 Vielfraße	5	*PF MHB* 270
51-55	1W6 Worge	5	*PF MHB* 279
56-57	1 Basilisk	5	*PF MHB* 27
58-59	1W4 Zentauren	5	*PF MHB* 286
60-61	1 Holzgolem	6	*PF MHB* 134
62-68	1 Girallon	6	*PF MHB* 126
69-73	1W4 Eulenbären	6	*PF MHB* 115
74-77	1W4 Nashörner	6	*PF MHB* 197
78-81	1W8 Gefangene	6	siehe S. 272
82-83	1W4 Schreckenslöwen	7	*PF MHB* 173
84-87	1 Gorgone	8	*PF MHB* 137
88-92	1W4 Lamias	8	*PF MHB* 166
93-98	1W6 Gladiatoren	8	siehe S. 258
99-100	1 Matador	9	siehe S. 259

Tabelle 7-38: Schloss / Anwesen

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Knappe	1/3	siehe S. 278
6-11	1W4 Adelsprösslinge	4	siehe S. 262
12-17	1W6 Wachen	4	siehe S. 298
18-20	1 Medium	4	siehe S. 295
21-26	1 Musikus	5	siehe S. 305
27-31	1W6 Wachtmeister	6	siehe S. 299
32-34	1 Heiliger Krieger	6	siehe S. 279
35-41	1 Prinzessin	6	siehe S. 276
42-43	1 Wachthauptmann	6	siehe S. 299
44-46	1W4 Kavalleristen	7	siehe S. 285
47-52	1 Chevalier	7	siehe S. 263
53-54	1 Bürgermeister	8	siehe S. 261
55-58	1 Handelsfürst	9	siehe S. 271
59-63	1W4 Priester	10	siehe S. 303
64-68	1 Meisterbarde	10	siehe S. 305
69-71	1 General	10	siehe S. 285
72-74	1 Gildenmeister	10	siehe S. 283
75-77	1 Königin	10	siehe S. 277
78-82	1 Heiliger	11	siehe S. 279
83-88	1W6 Edelleute	11	siehe S. 263
89-92	1 Kapitän	11	siehe S. 293
93-95	1 Weiser	11	siehe S. 265
96-98	1 Hohepriester	12	siehe S. 303
99-100	1 König	14	siehe S. 277

Tabelle 7-39: Menagerie / Museum

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1W8 Skelette	1	*PF MHB* 239
4-8	1 Belebter Gegenstand	3	*PF MHB* 31
9-14	1 Riesenmantis	3	*PF MHB* 178
15-19	1W4 Pseudo-Drachen	3	*PF MHB* 212
20-24	1 Einhorn	3	*PF MHB* 93
25-30	1 Schreckensvielfraß	4	*PF MHB* 270
31-35	1 Greif	4	*PF MHB* 139
36-39	1 Tiger	4	*PF MHB* 261
40-42	1 Mumie	5	*PF MHB* 191
43-45	1W4 Schreckhähne	5	*PF MHB* 233
46-50	1 Riesenkragenechse	5	*PF MHB* 91
51-55	1 Mantikor	5	*PF MHB* 177
56-61	1W4 Pegasi	5	*PF MHB* 206
62-64	1W6 Eisenkobras	5	*PF MHB* 94
65-67	1W6 Skelettstreiter	6	*PF MHB* 241
68-72	1W4 Eulenbären	6	*PF MHB* 115
73-75	1W4 Nashörner	6	*PF MHB* 197
76-82	1 Chimäre	7	*PF MHB* 35
83-84	1 Behir	8	*PF MHB* 30
85-87	1 Gorgone	8	*PF MHB* 95
88-91	1W4 Elefanten	9	*PF MHB* 137
92-95	1 W6 Girallons	9	*PF MHB* 126
96-98	1 Lehmgolem	10	*PF MHB* 135
99-100	1 Eisengolem	13	*PF MHB* 131

Tabelle 7-40: Auf den Dächern

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1 Tiefling	1/2	*PF MHB* 260
5-7	1 Kannibale	1/2	siehe S. 300
8-13	1 W4 Hunde	1/2	*PF MHB* 153
14-19	1 Trunkenbold	1	siehe S. 309
20-24	1 Unheilsverkünder	1	siehe S. 294
25-27	1 Geschichtenerzähler	1	siehe S. 304
28-33	1 Doppelgänger	2	*PF MHB* 59
34-39	1 Werwolf	2	*PF MHB* 176
40-44	1W6 Banditen	2	siehe S. 288
45-49	1W4 Riesenspinnen	3	*PF MHB* 244
50-52	1W4 Schläger	3	siehe S. 281
53-55	1W4 Vagabunden	3	siehe S. 291
56-61	1 Schatten	3	*PF MHB* 228
62-65	1 Riesenadler	3	*PF MHB* 11
66-72	1W4 Einbrecher	4	siehe S. 281
73-77	1W6 Kultanhänger	4	siehe S. 274
78-81	1 W6 Dunkelkriecher	5	*PF MHB* 88
82-84	1 W6 Rattenschwärme	5	*PF MHB* 215
85-87	1W4 Dunkelpirscher	6	*PF MHB* 89
88-91	1W6 Gargylen	7	*PF MHB* 121
92-93	1 Geist	7	*PF MHB* 122
94-96	1 Rakshasa	10	*PF MHB* 214
97-98	1 Räuberhauptmann	11	siehe S. 289
99-100	1 Kultanführer	11	siehe S. 275

Tabelle 7-41: Abwasserkanäle

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Fledermausschwarm	2	*PF MHB* 116
6-10	1 Werratte	2	*PF MHB* 175
11-13	1 Rostmonster	3	*PF MHB* 224
14-19	2W6 Schreckensratten	3	*PF MHB* 215
20-23	1 Gallertwürfel	3	*PF MHB* 120
24-28	1W4 Goblinhunde	3	*PF MHB* 129
29-30	1 Schlickmephit	3	*PF MHB* 184
31-34	1 Tausendfüßlerschwarm	4	*PF MHB* 247
35-41	1W4 Rattenschwärme	4	*PF MHB* 215
42-43	1W4 Würger	4	*PF MHB* 280
44-46	1W6 Riesenfrösche	4	*PF MHB* 118
47-51	1 Grauschlick	4	*PF MHB* 138
52-55	1 Hydra	4	*PF MHB* 155
56-62	1 Othyugh	4	*PF MHB* 205
63-67	1W6 Krokodile	5	*PF MHB* 164
68-72	1 Plapperndes Hundertmaul	5	*PF MHB* 211
73-76	1 Ockergallerte	5	*PF MHB* 200
77-79	1W8 Riesenblutegel	6	*PF MHB* 32
80-82	1 Schwarzer Blob	7	*PF MHB* 234
83-85	1 Fleischgolem	7	*PF MHB* 133
86-89	1W6 Blutegelschwärme	7	*PF MHB* 32
90-94	1W4 Chuuls	9	*PF MHB* 36
95-98	1 Schreckenskrokodil	9	*PF MHB* 164
99-100	1 Froschkoloss	13	*PF MHB* 119

Tabelle 7-42: Armenviertel

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-6	1 Taschendieb	1/2	siehe S. 280
7-9	1 Schankmaid	1/2	siehe S. 308
10-14	1 Trunkenbold	1	siehe S. 309
15-19	1 Bettler	1	siehe S. 266
20-23	1W6 Schreckensratten	1	*PF MHB* 215
24-26	1W4 Tieflinge	1	*PF MHB* 260
27-33	1W6 Hunde	1	*PF MHB* 153
34-39	2W4 Katzen	1	*PF MHB* 273
40-42	1 Angehöriger des Fahrenden Volkes	2	siehe S. 290
43-44	1 Einbrecher	2	siehe S. 281
45-51	1 Rattenschwarm	2	*PF MHB* 215
52-56	1W6 Tengus	2	*PF MHB* 248
57-59	1 Geschichtenerzähler	2	siehe S. 304
60-65	1W4 Dirnen	3	siehe S. 267
66-68	1 Drogenhändler	3	siehe S. 267
69-70	1 Schatten	3	*PF MHB* 228
71-74	1W4 Unheilsverkünder	3	siehe S. 294
75-79	2W4 Banditen	3	siehe S. 288
80-81	1 Schließer	3	siehe S. 273
82-87	1 Wirt	3	siehe S. 309
88-90	1W6 Schläger	4	siehe S. 281
91-95	1W4 Werratten	4	*PF MHB* 175
96-98	1 Wahrsager	5	siehe S. 295
99-100	1W6 Kultanhänger	5	siehe S. 274

Tabelle 7-43: Tavernen und Schenken

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Dorftrottel	1/3	siehe S. 260
6-10	1 Knappe	1/3	siehe S. 278
11-15	1 Schankmaid	1/2	siehe S. 308
16-18	1 Taschendieb	1/2	siehe S. 280
19-22	1 Bauer	1/2	siehe S. 261
23-27	1W4 Angehörige des Fußvolkes	1	siehe S. 284
28-32	1 Geschichtenerzähler	1	siehe S. 304
33-36	1 Dirne	1	siehe S. 267
37-39	1 Ladenbesitzer	1	siehe S. 270
40-43	1W6 Matrosen	2	siehe S. 292
44-51	1W4 Trunkenbolde	3	siehe S. 309
52-57	1W4 Vagabunden	3	siehe S. 291
58-60	1 Wirt	3	siehe S. 309
61-62	1 Fallensteller	3	siehe S. 306
63-65	1 Wachtmeister	3	siehe S. 299
66-67	1 Drogenhändler	3	siehe S. 267
68-70	1 Schließer	3	siehe S. 273
71-76	1W6 Wachen	4	siehe S. 298
77-80	1 Wahrsager	5	siehe S. 295
81-84	1 Musikus	5	siehe S. 305
58-89	1 Reisender Händler	5	siehe S. 271
90-94	1 Kriegsknecht	7	siehe S. 297
95-97	1 Bootsmann	8	siehe S. 293
98-100	1 Meisterbarde	10	siehe S. 305

Tabelle 7-44: Diebesgilde

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W4 Taschendiebe	1	siehe S. 280
5-9	1 Schläger	1	siehe S. 281
10-14	1 W6 Banditen	2	siehe S. 288
15-18	1W6 Tieflinge	2	*PF MHB* 260
19-21	1 Dunkelkriecher	2	*PF MHB* 88
22-25	1W4 Dirnen	3	siehe S. 267
26-28	1 Drogenhändler	3	siehe S. 267
29-32	1 Sklavenjäger	3	siehe S. 282
33-37	Säurepfeil-Falle	3	*PF GRW* 420
38-43	1W8 Tengus	3	*PF MHB* 248
44-48	Wandsensenfalle	4	*PF GRW* 421
49-52	1 Mimik	4	*PF MHB* 185
53-56	Elektrische Falle	4	*PF GRW* 420
57-60	1 Grabräuber	5	siehe S. 257
61-68	1W8 Einbrecher	6	siehe S. 281
69-73	Flammenschlagfalle	6	*PF GRW* 421
74-76	1W4 Dunkelpirscher	6	*PF MHB* 89
77-80	1 Medusa	7	*PF MHB* 180
81-85	1W4 Wegelagerer	8	siehe S. 289
86-90	Schockbodenfalle	9	*PF GRW* 421
91-94	1 Rakshasa	10	*PF MHB* 214
95-97	1 Gildenmeister	11	siehe S. 301
98-99	1 Räuberhauptmann	11	siehe S. 289
100	1 Piratenkapitän	11	siehe S. 287

Tavernen

Würde man sagen, dass Tavernen zu den üblichen Örtlichkeiten im phantastischen Genre gehören, wäre dies eine absolute Untertreibung. Sie sind perfekte Plätze, an denen die SC sich treffen, Geschäfte machen und nach ihren Abenteuern Luft holen können. Zwielichtige Charaktere treiben sich in Tavernen herum und alle Arten von Aktivitäten – legal wie illegal – können unter ihren rauchverhangenen Decken stattfinden. Leider kann die Allgegenwärtigkeit von Tavernen dazu führen, dass die Spieler sie nur als wiederholende Elemente betrachten. Sofern du nicht auf Abwechslung bedacht bist, werden die SC immer wieder denselben brummigen Wirten, großbusigen Schankmaiden und betrunkenen Gästen, die nicht zögern würden, eine Schlägerei zu beginnen, begegnen.

Dieses Kapitel präsentiert Möglichkeiten, die Tavernen, Schenken und Gasthäuser deiner Kampagne zu variieren, so dass einprägsame Erfahrungen aus ihnen erwachsen und die Phrase „Ihr trefft euch in einer Schenke…“ neue Bedeutung erlangt.

Dienstleistungen

Genau genommen ist eine Taverne ein Geschäft, in dem die Kunden alkoholische Getränke erwerben können. Klingt einfach, oder? Ein phantastische Taverne kann aber genauso wie moderne Kneipen weit mehr sein als ein Ort, an dem man einen Humpen Bier bekommen kann. Indem du festlegst, was Charaktere in einer bestimmten Taverne vorfinden können, gehst du einen großen Schritt, um diesen Schauplatz einzigartig zu gestalten.

Hintergrundkulisse und Qualität

Wie sieht die Taverne aus? Klein, eng und so stark verraucht, dass man die Gäste kaum erkennen kann? Gewaltig, mit Deckengewölben und mehreren Feuerstellen, die Licht und Flammen bieten, über denen langsam Schweinebraten geröstet wird? Du kannst durchaus gegen die Klischees arbeiten und einen sauberen und gut gepflegten Landgasthof in einer ansonsten ärmlichen Gegend platzieren oder eine spartanisch eingerichtete Taverne mit gerade einmal ein oder zwei abgenutzten Tischen und Bänken in einem wohlhabenden Stadtteil. An manchen Orten kann eine Taverne die einzige Unterhaltung bieten, so dass viele Gäste sie als ihr zweites zu Hause betrachten und auch so behandeln könnten.

Du kannst die *Tabelle 7-45: Besondere Eigenschaften* von Tavernen auf Seite 212 benutzen, um deinen Gasthäusern, Schenken und Tavernen etwas Einmaliges zu geben. Würfle drei verschiedene Eigenschaften aus oder wähle einfach ein bis zwei von der Liste.

Getränke

Die große Mehrheit der Tavernen serviert Getränke – egal ob alkoholisch oder nicht –, die aus örtlichen Zutaten hergestellt werden. In gemäßigten Klimaregionen sind dies üblicherweise Gerste, Hopfen und Malz und eine Taverne würde wahrscheinlich Bier und Dunkelbier ausschenken. Wenn Bienenzucht vorhanden ist, wäre Met eine weitere Möglichkeit. In trockeneren Regionen wachsen Trauben besser und Wein ist vorherrschend. An Orten, wo die Ernteerträge niedrig oder Ackerland selten ist, könnte eine Taverne vergorene Ziegenmilch, Kaktussaft und noch ausgefallenere Getränke servieren.

Aber warum hier schon aufhören? Vielleicht gibt es in einer Taverne wahrhaft ungewöhnliche oder seltene Getränke, die aus einzigartigen Pflanzen oder sogar Monstern gewonnen werden. Eine Taverne in der Nähe eines Sumpfes könnte spezielle Getränke aus watschelnden Pflanzenwesen destillieren, das mächtig einschlägt. Anhängig davon, wie sehr Magie in deiner Kampagne verbreitet ist, könnte zur Belegschaft einer Taverne ein Alchemist gehören, der mit der Herstellung besonders starker, geschmackvoller oder sogar gefährlicher Getränke experimentiert. Getränke könnten mit Kohlensäure versetzt oder angezündet werden und am Trinkenden optische Effekte auslösen (beispielsweise könnten sich die Haare blau verfärben) oder Zutaten haben, die leichte oder nicht ganz so leichte Halluzinationen auslösen.

Speisen

Viele Tavernen – und sicherlich die meisten Gasthäuser – bieten ihren Gästen auch Speisen an. Wie auch bei den Getränken werden in der Regel lokale Speisen angeboten, wobei Restaurants, die mehr die Oberschicht bedienen, vor allem in Städten, auch Speisen anbieten können, wie sie für entferntere Regionen typisch wären, beginnend beim ortsüblichen in der übernächsten Baronie bis hin zu Gerichten vom anderen Ende der Welt. Hinsichtlich der Preise siehe bitte Seite 159 des *Pathfinder Grundregelwerks*.

Exotische oder bizarre Gerichte auf die Speisekarte zu setzen, ist eine weitere Möglichkeit, die dazugehörige Taverne einprägsam zu gestalten. Die Spieler dürften eine Taverne, in der es den Alltagseintopf gibt, rasch wieder vergessen, sich aber noch lange an den Ort erinnern, an dem es Lindwurmsetzei mit Feuerbranntweinsoße gegeben hat.

Unterhaltung

Tavernen bedienen in erster Linie in der Nähe lebende Kunden. Der beste Weg, um sie zum Wiederkommen zu animieren, besteht darin, irgendeine Form von Unterhaltung anzubieten, während sie ihr Bier trinken und dabei Wachteln oder Hammelfleisch verspeisen. Das übliche Klischee ist ein singender Musikant, eine Taverne könnte aber auch eine ganze Gruppe Musikanten oder sogar ihre eigenen Hausmusiker beschäftigen. Wenn sie groß genug dafür ist, könnte eine Taverne eine eigene Bühne haben, auf der Theaterstücke und andere Darbietungen aufgeführt werden können. Sofern Magie in ausreichendem Maße in der Bevölkerung existiert, könnten Freizeit-Illusionisten Münztricks mit optischer und akustischer Untermalung vorführen. Barden könnten alte Geschichten erzählen oder neue improvisieren.

Beachte auch, dass die Geschmäcker sich von Ort zu Ort unterscheiden können. In der Taverne des einen Ortes könnten äußerst anzügliche Lieder gesungen und Darbietungen aufgeführt werden, die selbst einen Barbaren erröten ließen, während in eher konservativen Gegenden die Unterhaltung sich auf gemeinsames Singen von Hymnen und Sittenspiele beschränken könnte. Tavernen und Gasthäuser dienen oft als

Orte der Prostitution, entweder innerhalb der Kundschaft oder auch durch die Angestellten selbst. Je nachdem, wo die Taverne liegt, kann diese Dienstleistung offen oder versteckt angeboten werden.

Übernachtungen

Sieht man von der Möglichkeit eines Hinterzimmers ab, in dem der Eigentümer schläft, gibt es in einer Taverne in der Regel keine Zimmer für Fremde (die Ausnahme sind Tavernen, die auch Prostitution tolerieren). Gasthäuser dagegen leben davon, Leuten einen Platz zum Schlafen anzubieten. Aber auch dort hängt der Komfort der Räume und wie privat ein Zimmer wirklich ist von der Qualität des Gasthauses ab. Ein Gasthof von schlechter Qualität bietet kaum mehr als einen Platz auf dem Boden oder vielleicht eine große Strohmatratze, die man sich mit anderen im Gemeinschaftsraum teilen kann. Gasthöfe durchschnittlicher Qualität haben einzelne Zimmer, in denen zwei Personen sich ein Bett teilen können, während Gasthöfe hoher Qualität Einzelzimmer anbieten, oft mit einem Vorzimmer, Wohnraum oder Balkon.

Andere Annehmlichkeiten

Tavernen und Gasthöfe sind die Herzen der meisten Siedlungen. Die Außenfront einer Taverne könnte ein Schwarzes Brett enthalten, an dem Steckbriefe genagelt werden, aber auch örtliche Dekrete, Stellenausschreibungen oder Hilfsgesuche, welche SC interessant finden könnten. Der örtliche Vogt oder Wachthauptmann könnte die Taverne als Ausweichhauptquartier nutzen und dort jeden fähigen Bürger (oder auch die SC) zum Helfer des Gesetzes ernennen, wenn er es für nötig erachtet.

BELEGSCHAFT UND GÄSTE

Wenn du die Dienstleistungen bestimmt hast, die eine Taverne oder ein Gasthof anbieten, musst du die Einrichtung bevölkern. Normalerweise brauchst du keine Spielwerte für die Belegschaft oder andere Gäste, sollten deine Spieler jedoch eine Vorliebe dafür besitzen, Schlägereien anzuzetteln, findest du in Kapitel 9 Spielwerte für die üblichen Personen, die man in einer Taverne antreffen kann. Auf Seite 209 findest du eine Tabelle, auf der du zufällig auswürfeln kannst, wer gerade arbeitet oder zu Gast ist, und dies dann entsprechend der Größe der Einrichtung anpassen.

Bedienung

Sofern das Geschäft geöffnet ist, befindet sich wenigstens eine Person vor Ort, meist der Geschäftsinhaber. Außerdem braucht eine Taverne einen Gastwirt und männliche oder weibliche Servierkräfte. Wenn Speisen im Angebot sind, wird auch wenigstens ein Koch benötigt. Die meisten gut besuchten Tavernen beschäftigen auch einen oder zwei Rausschmeißer, um die Gäste unter Kontrolle zu halten. Anhängig von der Größe können aber einzelne Angehörige der Belegschaft auch mehrere dieser Rollen ausfüllen, der Besitzer könnte sich um die Theke kümmern und kochen oder eine Schankmaid könnte Gästen die Köpfe einschlagen, falls die Dinge außer Kontrolle geraten.

Gäste

Die Qualität der Taverne oder des Gasthauses bestimmt in der Regel die Art der Gäste. Wenn die Schenke als Herz der Siedlung dient, sind die Gäste meist der Belegschaft gegenüber respektvoller als wenn sie nur eine Tränke in der Großstadt ist, die Durchreisende bedient, welche für ein Getränk oder kleinere Geschäfte hereinkommen und sich nie wieder blicken lassen.

Vergiss auch nicht, dass nicht jede Kneipe das Hauptquartier einer Diebesgilde sein muss – Bauern, Handwerker, Händler und sogar Adlige besuchen Tavernen, um etwas zu trinken und sich mit ihren Mitbürgern zu tummeln.

Persönlichkeiten beschreiben

Wie bereits erwähnt, benötigt nicht jeder Gast und jeder von der Belegschaft eigene Spielwerte, es schadet aber auch nicht, eine Liste mit Persönlichkeitstypen und Eigenarten zu erstellen, die du den NSC zufügen kannst, mit denen sich die SC beschäftigen. Einzelheiten können viel bewirken und ein lispelnder Wirt oder eine stark hinkende Schankmaid, die beladen mit vollen Bierkrügen durch den Schankraum humpelt, gestalten die Taverne umso einprägsamer.



Werkzeugkasten für Tavernen

Im Verlauf einer Kampagne könnten die SC sich in so vielen Tavernen und Gasthäusern ausruhen, dass sie sie nicht mehr auseinander halten können. Mit etwas Anstrengung und der Hilfe der folgenden Übersichten könnten die SC jedoch bald Vorlieben bei ihren Rastplätzen und Kneipen entwickeln:

Tabelle 7-45: Besondere Eigenschaften von Tavernen

W%	Eigenschaft
1-3	Nur an Feiertagen geöffnet
4-6	In einer früheren Kirche
7-9	In einem früheren Theater
10-12	In einem Bauernhaus
13-15	In einem Keller
16-18	Teilweise eingestürzt
19-21	Galgen oder Pranger vor der Tür
22-24	Magische Beleuchtung, die langsam den Farbton wechselt
25-27	Voller Hunde, die dem Betreiber gehören
28-30	Früherer Besitzer ist im Keller begraben
31-32	Voller Katzen
33-34	Monsterkopf an der Wand
35-36	Spukuhr, die dreizehnmal läutet
37-38	Teilweise herunter gebrannt
39-40	Zentrale Anlaufstelle für Unterhaltung
41-42	Befestigte Burg mit eigener Waffenkammer
43-44	Möbel aus Stein
45-46	Getränke kommen auf magischem oder mechanischem Wege
47-48	In einem Leuchtturm
49-50	Sehr niedrige Decken
51-52	Tresen wurde aus dem Holz eines gesunkenen Kriegsschiffs angefertigt
53-54	Ausgestopfte Köpfte und Geweihe an jeder Wand
55-56	Wird von fünf Schwestern geleitet
57-58	Es spukt!
59-60	Wurde früher von einem Sukkubus geleitet
61-62	Jeden Tag wird die Messe gelesen
63-64	Ungewöhnliche Gebräue blubbern hinter dem Tresen
65-66	Sitzplätze werden zufällig zugewiesen
67-68	Geschmückt mit Bannern und Waffen
69-70	Voller kleiner Tiere in Käfigen
71-72	Gehört der Dorfgemeinschaft
73-74	Pentagramm an einer Wand
75-76	Jeder Fremde muss etwas vorsingen, ehe er bedient wird
77-78	Ausgestellte mumifizierte Überreste eines lokalen Helden
79-80	Es wird in Blut angeschrieben
81-82	Ungewöhnliches Maskottchen
83-84	Kleine, labyrinthähnliche Räume und Gänge
85-86	Ständig sich wiederholende Illusionen
87-88	Gäste wählen ihre Getränke zufällig mit Hilfe eines Glücksrades
89-90	Der erste Betreiber steht ausgestopft hinter dem Tresen
91-92	Heimstatt des „Endlosen Eintopfes“ (Topf köchelt seit 30 Jahren)
93-94	Außen wachsende Früchte können kostenlos gepflückt werden
95-96	Nervige Gäste werden vom Balkon geworfen
97-98	Mit magischen Laternen oder von biolumineszenten Wesen erleuchtet
99-100	Im Schankraum wächst ein Baum

Tabelle 7-46: Zufällige Tavernennamen

W%	Erster Name	Zweiter Name
1-2	Blinde	Katze
3-4	Drei	Feuer
5-6	Königlich	Achtschwänzig
7-8	Schwarze	Kuh
9-10	Furchtbar	Spektakel
11-12	Eibe	Abgebrannt
13-14	Jungfer	Minotaurus
15-16	Grüne	Vettel
17-18	Zerschossene	Nachtmütze
19-20	Zerbrochene	Ankheg
21-22	Marias	Kammer
23-24	Esel	Blinde Maus
25-26	Fünf	Dunkelbier
27-28	Tote	Honig
29-30	Fröhliche	Vollmond
31-32	Messing	Mond
33-34	Gutgebaute	Regenbogen
35-36	Sechs	Sturmwolken
37-38	Piraten	Pfeife
39-40	Karotten	Hosen
41-42	Verbrannte	Strandgut
43-44	Abartige	Hut
45-46	Dreifach	Helm
47-48	Leere	Kraken
49-50	Furchtbar	Riese
51-52	Rot	Hähnchen
53-54	Gelbe	Schnecke
55-56	Kraftlose	Dryade
57-58	Durstige	Schwein
59-60	Fette	Streckbank
61-62	Dünne	Eiserne Jungfrau
63-64	Abgebrannte	Haus
65-66	Der Königin	Scheune
67-68	Des Kapitäns	Kirche
69-70	Weiße	Brunnen
71-72	Gemeuchelte	Mantikor
73-74	Große	Heuhaufen
75-76	Kleine	Hügel
77-78	Runde	Frettchen
79-80	Leere	Schlurfer
81-82	Katapult	Hummer
83-84	Schnecke	Klippe
85-86	Nags	Estragon
87-88	Stumpfe	Hausschuhe
89-90	Frevelhafte	Hexe
91-92	Leise	Möwe
93-94	Laute	Karavelle
95-96	Versoffene	Wagen
97-98	Magenta	Kutsche
99-100	Storch	Elch

Tabelle 7-47: Speisekarte

W%	Angebot	Preis
1-2	Apfelkuchen	2 KM
3-4	Tante Gretes Puddings	1 SM
5-6	Gekochter Aal	2 SM
7-8	Gekochter Hase	1 SM
9-10	Gekochter Lachs	3 SM
11-12	Gekochter Schweinefuß	1 SM
13-14	Gekochter Rettich	5 KM
15-16	Brot und Butter-Pudding	3 KM
17-18	Gebratene Makrele	3 SM
19-20	Wassersuppe	2 KM
21-22	Krabbe, ganz und frisch	3 SM
23-24	Flusskrebssuppe	4 KM
25-26	Gebratener Kuhfuß	8 KM
27-28	Gebratene Waldschnepfe mit Weinsoße	4 SM
29-30	Wildpastete	5 SM
31-32	Gänschen mit Zwetschgenkäse	5 SM
33-34	Moorhuhn mit Stachelbeermarmelade	4 SM
35-36	Haggis	2 SM
37-38	Hasensuppe	6 KM
39-40	Hammelhack	1 SM
41-42	Erntefestsuppe	1 SM
43-44	Hasenpfeffer	3 SM
45-46	Lammschnitzel	3 SM
47-48	Lammkeule	4 SM
49-50	Markklöße	8 KM
51-52	Fleischpastete	1 SM
53-54	Hammelpudding	1 SM
55-56	Ochsenschwanzsuppe	8 KM
57-58	Austersuppe	2 SM
59-60	Kuchen	1 SM
61-62	Rebhuhn im Topf	4 SM
63-64	Schneehuhn	5 SM
65-66	Wildbulette	4 SM
67-68	Gebratenes Geflügel	6 SM
69-70	Gebratene Gans mit Apfelsoße	7 SM
71-72	Gebratener Wachtelkönig	4 SM
73-74	Gebratene Rinderrippen	3 SM
75-76	Gebratenes Spanferkel	1 GM
77-78	Rumpsteak mit Pilzen	5 SM
79-80	Würstchen	1 SM
81-82	Gesiedeter Knurrhahn	3 SM
83-84	Rochen in Kapernsoße	3 SM
85-86	Eintopf	5 KM
87-88	Geschmorte Nieren	4 SM
89-90	Geschmorte Tauben	2 SM
91-92	Forelle	3 SM
93-94	Steinbutt mit Trüffeln	2 GM
95-96	Kalbskotelett	1 GM
97-98	Gemüseeintopf	3 KM
99-100	Käselaib lokaler Herstellung	1 GM

Tabelle 7-48: Annehmlichkeiten

Kosten W%	Annehmlichkeit	pro Nacht
1-4	Bad, kalt (heiß)	2 KM (6 KM)
5-6	Zusätzliche Decke	5 KM
7-8	Abstellplatz, pro Zelt/Wagen	1 SM
9-10	Nachttopf, Leihgebühr	2 KM
11-12	Truhe, einfaches Schloss	2 SM
13-14	Truhe, durchschn. Schloss	4 SM
15-16	Truhe, gutes Schloss	8 SM
17-18	Truhe, hochwertiges Schloss	15 SM
19-20	Schuppen für Kutsche	5 SM
21-22	Kleider flicken	2% des Preises
23-24	Gesellschaft	1 GM+
25-26	Federmatratze	2 SM
27-28	Federkissen	1 SM
29-30	Beheizt	5 KM
31-32	Wachhund	2 SM
33-34	Wache (Krieger der Stufe 1)	3 SM
35-36	Führer (pro Tag)	3 SM
37-38	Heißes Wasser, Eimer/Pfanne	3 KM
39-40	Bügeln (pro Gegenstand)	2 KM
41-42	Lampe	1 KM
43-44	Massage	1 SM
45-46	Essen auf dem Zimmer	1 SM
47-48	Spiegel	1 SM
49-50	Pferdekoppel (pro Pferd)	5 KM
51-52	Privater Besprechungsraum (pro Stunde)	5 SM+
53-54	Gemeinschaftsraum	2 SM
55-56	Geteiltes Zimmer	5 SM
57-58	Einzelzimmer	1 GM
59-60	Einzelzimmer mit einfachem Schloss	15 SM
61-62	Einzelzimmer mit durchschn. Schloss	2 GM
63-64	Einzelzimmer mit gutem Schloss	4 GM
65-66	Einzelzimmer mit hochwertigem Schloss	8 GM
67-68	Nähzeug, Leihgabe	1 SM
69-70	Schlafplatz, auf dem Boden	1 KM
71-72	Schlafplatz, Boden, beim Feuer	5 KM
73-74	Seife	1 SM
75-76	Stallplatz	1 SM
77-78	Stallplatz mit Futter und Pflege	2 SM
79-80	Stallplatz, Rundum-Service	5 SM
81-82	Kleine Wohnung, gutes Schloss, beheizt	4 GM
83-84	Durchschn. Wohnung, wie oben, jedoch größer	8 GM
85-86	Gute Wohnung, wie oben, jedoch hochwertiges Schloss	16 GM
87-88	Luxuriöse Wohnung, wie oben aber mit Bediensteten	32 GM+
89-90	Schneiderarbeiten (pro Gegenstand)	2% des Preises
91-92	Kohlepfanne, Leihgabe	5 KM
93-94	Reinigung (pro Gegenstand)	3 KM
95-98	Waschtisch mit kaltem (heißem) Wasser	3 KM (7 KM)
99-100	Schreibzeug, Leihgabe	2 SM

Wasser

Wasser ist Saat für, und bedeutet zugleich den Untergang von Zivilisationen. Ohne es kann kein Leben existieren. In seiner Gegenwart sind Handel und Reisen viel einfacher zu bewerkstelligen. Dennoch kann Wasser auch den Tod bedeuten – vom Ertrinken des Einzelnen bis hin zu Überschwemmungen und Flutwellen. Das irdische Leben ist ebenso vom Wasser abhängig, wie es es fürchtet; Geschichten, die so alt sind wie das Meer erzählen von Monstern und dem entsetzlichen Schicksal jener Seefahrer, die sich abseits der Sicherheit der Küstengewässer bewegen. Welchen besseren Ort gibt es demnach für Abenteuer als einen sich windenden Fluss, das weite Meer oder die salzigen Tiefen des Ozeans?

Aquatische Abenteuer

Ein aquatisches Abenteuer kann überall stattfinden, wo Wasser der Hauptbestandteil des Geländes ist. Dies umfasst Marschland, Flüsse, Seen, Teiche, Ozeane, die Ebene des Wassers und vieles mehr. Aquatische Abenteuer setzen nicht voraus, dass die SC imstande sind, Wasser atmen zu können. Wenn du niedrigstufige Abenteuer mit aquatischen Gefahren versiehst, fügst du ein Element der Überraschung und der Gefahr deinem Abenteuer hinzu.

Anpassung an aquatische Umgebungen

Die im *Pathfinder Grundregelwerk* präsentierten Regeln für den Kampf unter Wasser gelten für Wesen, die nicht in dieser gefährlichen Umgebung heimisch sind, wie es auf die meisten SC zutreffen dürfte. Für ausgedehnte aquatische Abenteuer oder Expeditionen in die nassen Tiefen benötigen die SC unbestreitbar magische Hilfsmittel. *Wasser atmen* ist die offensichtliche Wahl, während *Elementen trotzen* gegen die vorherrschenden Temperaturen hilft. Auswirkungen durch den höheren Druck unter Wasser kann völlig durch den Effekt wie *Bewegungsfreiheit* vermieden werden. Verwandlungszauber sind im Wasser vielleicht am nützlichsten, da man sich in eine im Wasser heimische Lebensform verwandeln kann.

Natürliche Anpassung: Jedes Wesen der Unterart Wasser kann Wasser problemlos atmen und wird von Temperaturunterschieden seiner typischen Umgebung nicht betroffen. Aquatische Kreaturen und Wesen, welche den Atem anhalten können, sind auch widerstandsfähiger gegenüber Druck – sie nehmen keinen Schaden durch den Wasserdruck, außer sie werden unvermittelt von einer Tiefe zur nächsten bewegt (in diesem Fall passen sie sich nach fünf erfolgreichen Zähigkeitswürfen gegen die Auswirkungen des Drucks an die neuen Druckverhältnisse an).

Abenteuer auf und unter dem Meer

Wasser kann folglich die Hintergrundkulisse für neue und einmalige Spielerfahrungen sein – Abenteuer auf und unter dem Meer! In einem solchen Szenario werden die Effekte und Gefahren von Unterwasserabenteuer einerseits durch Oberflächengefahren ersetzt, wenn die SC und ihre Gegner das Gebiet mit Schiffen und Booten bereisen. Abenteuer auf dem Deck von Schiffen können normal abgehandelt werden, der Kampf auf den Planken funktioniert fast genauso wie an Land. Sollte ein Kampf während eines Sturmes oder starken Wellenganges stattfinden, solltest du das Schiffsdeck als schwieriges Gelände behandeln. Beachte ebenfalls die Auswirkungen des Wetters und der Schiffsbewegungen auf Zauberkundige und deren Konzentrationswürfe (siehe *Pathfinder Grundregelwerk* 206-207).

Der schnelle Schiffskampf

Sobald Schiffe selbst zum Bestandteil eines Kampfes werden, werden die Dinge gleichwohl komplizierter. Die folgenden Regeln können und sollen nicht die ganze Komplexität eines Kampfes zwischen Schiffen simulieren, sondern dir vielmehr schnelle und einfache Regeln an die Hand geben, wie du mit solchen Situationen umgehen kannst, die zweifelsohne bei einem Abenteuer auf dem Meer auftreten werden, egal ob beim Kampf zwischen zwei Schiffen oder gegen ein Monster.

Vorbereitung: Entscheide, welche Schiffsarten am Kampf beteiligt sind (siehe Tabelle 7-49 Schiffswerte). Verwende einen großen leeren Bodenplan für die Gewässer, in denen der Kampf stattfindet. Ein Feld entspricht dabei einer Entfernung von 9 m. Platziere nun für jedes Schiff, von seiner Größe abhängig, Spielsteine auf die entsprechende Menge an Feldern, oder verwende Miniaturschiffe, wie man sie in den meisten Spielwarenfachgeschäften erwerben kann.

Kampfbeginn: Wenn der Kampf beginnt, erlaube den SC (und wichtigen NSC-Verbündeten), ihre Initiative normal zu würfeln. Die Schiffe selbst bewegen sich und greifen erst an, wenn der jeweilige Kapitän gemäß seiner Initiative am Zug ist. Falls eines der Schiffe zur Fortbewegung Segel nutzt, würfle 1W8 und nutze die Regeln für das Verfehlen eines Ziels mit einer Waffe mit Flächenwirkung (*Pathfinder Grundregelwerk* 202) um zu bestimmen, in welche Richtung der Wind weht..

Bewegung: Solange das Minimum der Besatzung handlungsfähig ist, kann sich das Schiff, beim Zug seines Kapitäns, in einer einzelnen Runde mit einer Bewegungs-Aktion (es gilt die Bewegungsrate des Kapitäns) oder Vollen Aktion mit doppelter Geschwindigkeit (es gilt die Bewegungsrate des Kapitäns) fortbewegen. Ein Schiff kann pro Runde seine Geschwindigkeit um 9 m verringern oder bis zu seiner maximalen Bewegungsrate steigern. Alternativ kann der Kapitän auch am Anfang seines Zuges mit einer Standard-Aktion den Kurs ändern um es ein Feld zur Seite zu bewegen.

Angriffe: Besatzungsmitglieder, die das erforderliche Minimum übersteigen, können Belagerungsgerät einsetzen. Regeln für Belagerungsgeräte findest du auch im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 434-436. Belagerungsgeräte greifen an, wenn der Kapitän am Zug ist. Ebenfalls kann ein Schiff versuchen seine Gegner zu rammen, wenn es wenigstens über das Minimum an Besatzung verfügt. Zum Rammen muss sich das Schiff mindestens 9 m pro Runde weit bewegen und sich anschließend mit seinem Bug in einem Feld befinden, dass an das Feld des Gegners angrenzt. Der Kapitän macht einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) gegen die RK des Zieles, bei Erfolg rammt sein Schiff das Ziel und verursacht Schaden, wie in den Schiffswerten angegeben, und erleidet selbst den angegebenen minimalen Schaden. Ein Schiff, das mit einem Rammbock oder ähnlichem ausgestattet ist, verursacht 3W6 Punkte zusätzlichen Schaden und nimmt selbst durch die Aktion keinen Schaden.

Tabelle 7-49: Schiffswerte

Schiffsklasse	RK	TP	Grund-RW	Bewegungsrate	Bewaffnung	Rammen	Felder	Besatzung
Floß	9	10	+0	4,50 m	0	1W6	1	1 / 4
Ruderboot	9	20	+2	9 m	0	2W6+6	1	1 / 3
Kielboot	8	60	+4	9 m*	1	2W6+6	2	4 / 15+100
Langschiff	6	75	+5	18 m*	1	4W6+18	3	50 / 75+100
Segelschiff	6	125	+6	18 m* (nur Segel)	2	3W6+12	3	20 / 50+120
Kriegsschiff	2	175	+7	18 m*	3	3W6+12	4	60 / 80+160
Galeere	2	200	+8	24 m*	4	6W6+24	4	200 / 250+200

Sinken

Ein Schiff beginnt zu sinken, wenn seine Trefferpunkte auf Null oder weniger reduziert werden, es gilt dann als sinkend. Ein sinkendes Schiff kann sich nicht fortbewegen oder angreifen und ist zehn Runden, nachdem es zu sinken begonnen hat, vollständig gesunken. Jeder weitere Treffer verringert diese Zeit um eine Runde pro verursachte 25 Schadenspunkte. Magie wie beispielsweise der Zauber *Reparieren* kann ein Schiff wiederherstellen, wenn seine Trefferpunkte dadurch über Null gehoben werden, wodurch es den Zustand sinkend verliert. Nichtmagische Reparaturen dauern in der Regel zu lange, um ein Schiff vor dem Versinken zu retten, sobald es erst einmal damit begonnen hat mit Wasser vollzulaufen.



Schiffswerte

In unserer Welt gibt es eine Vielzahl verschiedener Boote und Schiffe, beginnend mit kleinen Flößen und Ruderbooten bis hin zu beeindruckenden Galeonen und schnellen Galeeren. Um Form und Größe zu unterscheiden, bestimmt Tabelle 7-49 sieben Kategorien an Standardschiffsgrößen und liefert dir dazu die passenden Werte. Ebenso wie die Kulturen unserer Welt hunderte verschiedener Schiffsklassen entwickelt und angepasst haben, könnten auch die Völker phantastischer Welten ihre eigenen seltsamen Schiffe gebaut haben. Spielleiter können die Schiffswerte verwenden oder an ihre Bedürfnisse anpassen und natürlich die Fortbewegungsmittel beschreiben, wie sie möchten. Alle Schiffe haben die folgenden Eigenschaften:

Schiffsklasse: Dies ist die allgemeine Kategorie, in welche ein Schiff fällt.

Rüstungsklasse: Dies ist die Grundrüstungsklasse des Schiffes. Um die tatsächliche RK eines Schiffes zu berechnen, addiere den Modifikator des Kapitäns in seiner Berufsfertigkeit (Seefahrer) zur Grund-RK. Berührungsangriffe gegen ein Schiff ignorieren den Modifikator des Kapitäns. Schiffe werden nie auf dem falschen Fuß erwischt.

Trefferpunkte: Dies sind die Trefferpunkte eines intakten Schiffes. Zudem hat jedes Schiff einen Härtewert entsprechend dem Material, aus dem es besteht (die meisten Holzschiffe haben eine Härte von 5). Wenn die Trefferpunkte auf Null oder darunter fallen, gilt das Schiff als sinkend (siehe oben).

Grund-Rettungswürfe: Alle Rettungswürfe eines Schiffes (Reflex, Willen und Zähigkeit) haben denselben Grundwert. Um die tatsächliche Rettungswurfmodifikatoren eines Schiffes zu berechnen, addiere den Modifikator des Kapitäns in seiner Berufsfertigkeit (Seefahrer) zum Grund-RW des Schiffes.

Bewegungsrate: Dies ist die taktische maximale Bewegungsrate einer Schiffsklasse im Kampf. Ein Sternchen (*) zeigt an, dass es über Segel verfügt und sich mit doppelter Bewegungsrate fortbewegen kann, sofern es mit dem Wind segelt. Ein Schiff, das nur über Segel verfügt, kann sich ohne Wind nicht fortbewegen.

Bewaffnung: Dies ist die Zahl an Belagerungsmaschinen (*Pathfinder Grundregelwerk* 434-436), mit denen ein Schiff ausgestattet werden kann. Eine Rammbock nutzt dabei beispielsweise einen der zur Verfügung stehenden Plätze. Ein Schiff kann nur mit einem Rammbock ausgestattet werden.

Rammen: Dies ist der Schaden, den ein Schiff beim Rammen verursacht. Eine Ramme erhöht diesen Schaden um 3W6.

Felder: Die Zahl an Feldern, die das Schiff auf dem Bodenplan beansprucht. Die Breite eines Schiffes wird immer mit einem Feld gleichgesetzt.

Besatzung: Der erste Wert nennt den Minimalwert an Besatzungsmitgliedern, die erforderlich sind, um das Schiff zu bemannen. Der zweite Wert nennt die maximale Kapazität für Besatzung und zusätzliche Soldaten oder Passagiere. Ein Schiff, dessen Besatzung unter dem Minimum liegt, kann sich nur fortbewegen, angreifen, Geschwindigkeit oder Richtung ändern sowie einen Rammangriff ausführen, wenn dem Kapitän ein Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) gegen SG 20 gelingt. Besatzungsmitglieder die das Minimum übersteigern, wirken sich nicht auf die Bewegung aus, können aber gefallene Besatzungsmitglieder ersetzen oder zusätzliche Bewaffnung besetzen.

Werkzeugkasten für Gewässer

Die Möglichkeiten für Gefahren und Erkundungsmissionen sind endlos, egal ob auf dem offenen Meer oder unter Wasser, an unbekannten Küsten oder in sich labyrinthähnlich erstreckenden Flusslandschaften. Die folgenden Tabellen sollen nicht nur als Reservoir an Ideen und Vorschlägen dienen, sondern Spielleitern auch Einzelheiten, Persönlichkeiten und Orte liefern, die er bei seinen Meeresabenteuern verwenden, und womit er die Begegnungen seiner SC anreichern kann.

Tabelle 7-50: Unentdeckte Inseln

W%	Insel
1-4	Eine Insel, deren Strände statt mit Sand mit glatten, bunten Kieseln aus Glas bedeckt sind
5-8	Ein Korallenatoll, das tagsüber Licht absorbiert und in der Nacht leuchtet
9-12	Ein Riff, welches von zerstrittenen Königreichen intelligenter Krabben beherrscht wird
13-16	Der Friedhof der Rochs
17-20	Eine Insel voller zerfallener Tempel, die vergessenen Göttern aus allen Ecken der Welt geweiht sind
21-24	Eine Insel, die fast vollständig aus alten Schiffswracks besteht
25-28	Eine eiskalte Insel im hohen Norden, in deren Eis zahllose missgestaltete Monster gefangen sind
29-32	Eine Insel, aus der Strahlen und Fontänen farbigen Feuers schießen
33-36	Eine schwimmende Insel, die mit dem Wind treibt
37-40	Eine Insel, auf der intelligente Wesen und ihre Ausrüstung auf ein Sechstel ihrer Größe geschrumpft werden
41-44	Ein Eisberg mit einem Schloss aus Eis auf der Spitze
45-48	Eine Insel, deren Bewohner, dank einer lokalen Pflanze mit starker narkotischer Wirkung, in einem ständigen Drogenrausch leben
49-52	Eine Insel voller großer Steinfiguren unbekannter Herkunft und unbekanntem Zweck
53-56	Eine sandige kleine Insel mit begrabenen Skeletten, die sich erheben und jeden angreifen, der an sie anlegt
57-60	Eine Insel menschenfressender Affen
61-64	Eine Insel, die aus den verrottenden Leichen zweier riesiger Drachen entstanden ist, welche im Zweikampf abgestürzt sind
65-68	Eine Insel im Norden, wo Eis und Schnee die Farben des Regenbogens aufweisen
69-72	Eine Insel, deren Bäume sich wie natürliche Belagerungsmaschinen verhalten und gewaltige Nüsse und Früchte nach Schiffen schleudern, die sie zu dicht passieren
73-76	Ein Vulkankrater mit kochenden Meeresgeysiren an seinem Rand
77-80	Die ganze Insel ist eine riesige Kathedrale
81-84	Die Insel der Toten, eine inselgroße Nekropole, die zuweilen von Reisenden gesichtet wird
85-92	Eine Insel, auf der die Geister gefallener Sterne auf das Ende der Welt warten
93-96	Eine Insel mit unglaublich hohen Klippen, die noch nie erforscht wurde
97-100	Ein Eisberg, in dessen Inneren ein Schiff gefangen ist

Tabelle 7-51: Interessantes Treibgut

W%	Treibgut
1-2	Ein leeres Floß
3-4	Eine Flaschenpost
5-6	Ein Flaschenschiff
7-8	Der aufgedunsene, verfaulende Kadaver eines Kraken
9-10	Der Panzer einer Drachenschildkröte
11-12	Die Galionsfigur eines Schiffes in der Form eines fetten grünen Frosches
13-14	Eine Meerjungfrau, die in einem Fischernetz gefangen ist
15-16	Eine von Gargylen bewohnte Insel voller Schiffswracks
17-18	Ein Floß mit zwei Mumien an Bord
19-20	Ein verkohltes Ruder
21-22	Ein Boot mit drei Skeletten an Bord
23-24	Ein Ruderboot mit zwei am Mast hängenden Leichen
25-26	Die Überreste eines kielgeholten Ogers
27-28	Drei tote Trolle, die mit Seetang erdrosselt wurden
29-30	Ein verkorkter, aber leerer *Trank: Wasser atmen*
31-32	Die Reste einer Sänfte
33-34	Eine vollständige Karavelle, die scheinbar eilig verlassen wurde
35-36	Ein rostiger kupferner Teekessel
37-38	Ein Schiffsmodell voller Zinnfiguren
39-40	Der Rahmen eines Weidensofas, an dem noch ein einzelnes Kissen hängt
41-42	Ein angekokelter Totempfahl
43-44	Eine Bake, in die jemand „Hilfe!“ gekratzt hat
45-46	Eine Wäscheleine samt Leinenkleidung und zwei zerbrochenen Haltestangen
47-48	Die geplünderte Truhe mit der Aussteuer einer Maid
49-50	Ein hölzerner Käfig mit ertrunkenen Brieftauben
51-52	Eine hölzerne Schwertscheide in weißer Seide
53-54	Das schwimmende Namensschild eines Schiffes: *Glückspilz*
55-56	Ein Korb mit einem einzelnen miauenden Kätzchen
57-58	Ein Rettungsboot mit hunderten Perücken, die sich mit Wasser vollgesogen haben
59-60	Ein abgetrennter Arm, der an ein zerbrochenes Ruder gekettet ist
61-62	Eine Laute mit der Inschrift „Lasst den Himmel weinen“
63-64	Ein Schriftrollenbehälter mit den Buchstaben „SdS“
65-66	Eine Kiste voller Scherben von Keilschrifttafeln
67-68	Der Altar eines hölzernen Schiffes, der mit einem kleeblattförmigen Brandmal verunstaltet wurde
69-70	Ein schwimmender Lederhut, in dem eine Spinne wohnt
71-72	Ein ausgehöhlter Kürbis von der Größe einer Kutsche
73-74	Möwen, die sich von einer schwimmenden Trockenbank mit verrottendem Fisch ernähren
75-76	Ein kleiner Kai samt Liegestuhl
77-78	Ein hölzerner Kirchturm, dessen Glocke noch läutet
79-80	Eine vom Wasser fortgetragene Brücke
81-82	Eine schwimmende Insel aus Treibgut
83-84	Eine Hummerfalle mit 1W4 Hummern
85-86	Ein künstliches Gebiss für einen Riesen
87-88	Ein dickes Brett, an dem Tischlerwerkzeuge befestigt sind
89-90	Eine Badewanne aus Kupfer
91-92	Eine Heilertasche mit der Aufschrift: „Arzneien gegen Seekrankheit“
93-94	Ein Paar lederner Flügel
95-96	Ein Paar von Menschen geschaffener Flügeln aus Rochfedern
97-98	Ein aufgeblasener Ball aus Schweineblasen
99-100	Ein Segel mit einem perfekten runden Loch in der Mitte

Tabelle 7-52: Geisterschiffe und Schiffswracks

W%	Schiffsname und Beschreibung
1-2	**Die Zorniger Drache:** Ein Kobold-Kriegsschiff (halbe Größe)
3-4	**Die Spatz:** Eine riesige Axt steckt im Rumpf
5-6	**Die Glückslose:** Verrottende Leichen liegen am Strand und zerschellte Überreste treiben im Wasser
7-8	**Die Endlose:** Die Zombie-Besatzung eines schiffbrüchigen Geisterschiffes wankt im Sturm
9-10	**Die Böse Axt:** Ein orkisches Kriegsschiff liegt zerschmettert auf den Klippen, doch sein Vampir-Kapitän ist nicht zu sehen
11-12	**Die Begräbnisbarke:** Warum hat noch niemand versucht, sich das Gold und die Juwelen zu holen, die das Deck bedecken?
13-14	**Die Besucher:** Manche sagen, dieses Boot der Feenwesen taucht mit der Flut auf, während andere behaupten, es segle auf dunklen Gewässern
15-16	**Die Sturm:** Dieser Segler wirkt, als wurde er entzwei gebissen
17-18	**Die Blaues Frettchen:** Am Mast dieses anscheinend zerdrückten Schiffes mumifiziert langsam der Arm eines Kraken
19-20	**Die Grünes Verderben:** Dieses zerbrochene Schiff liegt von Efeu umrankt in einer Lagune
21-22	**Die Rückgrat des Drachen:** Wie kommt es, dass die Überreste dieser Karavelle über 35 Kilometer landeinwärts angespült werden?
23-24	**Die Pfau und Leopard:** Dieses Schiff einer Vettel sieht wie eine Folterkammer aus – ist es wirklich so verlassen, wie es scheint?
25-26	**Die Wurfspeer:** Der verbrannte Mast deutet auf einen Blitzeinschlag im Sturm, jedoch ist im Logbuch eine sternenklare Nacht vermerkt
27-28	**Die Eberkopf:** Dieses geisterhaft stille Seuchenschiff treibt immer weiter auf die Küste zu
29-30	**Die Holzspan:** Die Goblin-Frigatte liegt mit dem Kiel nach oben auf dem Strand
31-32	**Die Schöne der Nacht:** Die angefressenen Überreste legen nahe, dass die Besatzungsmitglieder sich gegenseitig verspeist haben, dabei war die Vorratskammer noch gut gefüllt
33-34	**Die Breitschwert:** Eine Meuterei führte zum Untergang dieses Kriegsschiffes – und dann hat ihr Magier-Kapitän es auch noch in Stücke gesprengt
35-36	**Die Freidenker:** Ein von Vetteln und Zombiehuren bewohntes Wrack eines schwimmenden Harems
37-38	**Urlus Schicksal:** Jedes Lebewesen an Bord wurde in eine Glasstatue verwandelt, die zu zerbrechlich sind, um sie zu bewegen
39-40	**Die Standhafte:** Die Hände und Füße jedes Besatzungsmitgliedes wurden an den Bug genagelt
41-42	**Die Dalmatiner:** Der Geist eines zu Unrecht gehängten Seemannes hat den Rest der Besatzung getötet und wartet nun auf neue Opfer
43-44	**Die Weißer Herold:** Das Königshaus floh vor der Revolution, doch es konnte dem Dämon nicht entkommen, der ausgeschickt wurde, um es abzuschlachten
45-46	**Die Sprotte:** Diese breite, von Unterwasser-Harpien verfluchte Barke liegt zerstört unter das Wasseroberfläche
47-48	**Die Kristallkugel:** Die Besatzung wurde durch Feuer getötet, aber ansonsten ist das Schiff in Ordnung, sieht man davon ab, dass es leicht rußgeschwärzt ist
49-50	**Die Graumantel:** Dieses Gefängnisschiff wurde von seinen Insassen erobert, allerdings konnten die Wachen den Zerstörungsmechanismus auslösen, der es mit Mann und Maus versenkte
51-52	**Die Sternzeichen:** Ein Zusammenstoß mit einem Eisberg sorgte dafür, dass die Besatzung dieser gefrorenen Barke fest saß und verhungerte
53-54	**Die Freche Metze:** Dieses Piratenschiff treibt auf dem Meer, seitdem es einen Kampf verloren hat und seine Besatzung von den Siegern aufgeknüpft wurde
55-56	**Die Gebrochener Zweig:** Der Geist der Dryade, deren Baum zum Mast dieses Schiffes wurde, spuckt in diesem von Blumen bedeckten Wrack
57-58	**Die Entermesser:** Nur Kleidungsstücke sind von der Besatzung und den Passagieren dieses verlassenen Schiffes übrig
59-60	**Die Titan:** Anker und Ankerkette dieses Schiffes wollten sich nicht lösen, so dass die Besatzung das Schiff aufgegeben hat
61-62	**Die Wunder:** Die riesige mimikartige Kreatur treibt in einen Hafen und frisst jede Besatzung, die sie in Besitz nehmen will
63-64	**Die Verlangen meines Herzens:** Diebe hatten den Leuchtturm unter ihre Kontrolle gebracht und dieses Schiff auf die Klippen gelockt
65-66	**Die Gischtfreund:** Die Besatzung konnte dieses Schiff an den Strand setzen, ehe es sinken konnte
67-68	**Gordors Hammer:** Dieses Kriegsschiff versenkte zwei feindliche Schiffe, ehe es mit einem dritten zusammen stieß; die Trümmer aller vier Schiff treiben nun gemeinsam in der Lagune einer Insel
69-70	**Die Parzival:** Ein seltsames Artefakt könnte Hinweise darauf liefern, wie dieses Schiff Kilometer vom Wasser entfernt zerschellen konnte
71-72	**Die Lichtbringer:** Die heiligen Symbole auf den Segeln beschützten dieses Schiff nicht vor gottlosen Piraten
73-74	**Die Strömungsbrecher:** Durch das schlammige Wasser kann man sehen, dass die Besatzung immer noch auf ihren Posten ist und sich auf der gesunkenen Kogge fortbewegt
75-76	**Die Narr:** Weinranken liefern einen Hinweis darauf, wie lange dieses schwimmende Kasino bereits verlassen am Flussufer liegt
77-78	**Die Unabhängigkeit:** Dieses Geißel der Sklavenjäger wurde durch Verrat in einem scheinbar sicheren Hafen von ihrem Schicksal ereilt
79-80	**Die Sandspinne:** Der Leichnam, der die Insel beherrscht, auf der dieses Schiff liegt, stellt selbst die Schatzkarten her, die schon viele Abenteurergruppen ins Verderben gelockt haben
81-82	**Die Füllhorn:** Ein schwimmendes Bordell mit intakter Hülle, doch alles im Inneren wurde gefressen
83-84	**Die Menagerie:** Dieses Transportschiff einer Tierparks zerschellte an den Gestaden einer Insel, welche nun für ihre tödlichen Bestien legendär ist
85-86	**Nafas Pedimin:** Dieser Schoner aus Knochen terrorisierte die Meere, bis ein Hexenmeister den Zauber brechen konnte
87-88	**Die Gärender Schlund:** Dieses Schiff ist völlig von schwarzen Flechten bedeckt
89-90	**Die Letztes Lachen:** Verdorbenes Essen ließ die Besatzung dieses Ausflugsschiffes den Verstand verlieren, so dass die meisten über Bord gesprungen sind
91-92	**Die Offenes Buch:** Die Universität, die dieses Gefährt finanzierte, verlor ihre Investition, als es von Kannibalen angegriffen wurde
93-94	**Die Glitzern:** Dieses Fischerboot fing irgendetwas mit einer Klinge ein, was die Netze zerschnitt und die Besatzung abschlachtete
95-96	**Die Dolch:** Die Kämpfer, welche auf diesem Schiff zur letzten Ruhe gelegt wurden, bekamen nie ein richtiges Begräbnis, da es nicht Feuer fing
97-98	**Die Ewiges Zwielicht:** Diese durch die Ebenen reisende Galeone kehrte von einer Reise ohne Besatzung zurück
99-100	**Die Morgen:** Starre, stille Krähen hocken auf jedem Flecken an Bord dieses gut erhaltenen Schiffes

Tabelle 7-53: Seeleute und Bootsmänner

W%	Name und Beschreibung
1-2	**Singender Sam:** Dieser singende Fährmann kennt 100 Lieder und singt für jeden Passagier ein anderes
3-4	**Grausame Kathrin:** Eine Dirne mit einem Herz aus Stahl, eine fluchende Hure, die auf den Flussbooten auf Kundenfang ist
5-6	**Zanus der Troubadour:** Ein Poesie zitierender Gnom, der Kunden auf einem Fluss befördert
7-8	**Paik Pilkli:** Der Menschliche Fisch, ein Meisterschwimmer, von dem man sagt, er habe Kiemen
9-10	**Großer Dill:** Der stärkste Kaiarbeiter der Welt, es heißt, er hätte Hügelriesenblut in den Adern
11-12	**Der Uralte Herbert:** Ein 200 Jahre alter Mann, der so viele Geschichten kennt, wie ihm Zähne fehlen
13-14	**Kapitän Rhun:** Ein verrückter Piratenkapitän im Ruhestand, nur sein räudiger Schiffshund leistet ihm Gesellschaft
15-16	**Die Bletkobrüder:** Frühere Akrobaten, deren Arbeit in der Takelage sehenswert ist
17-18	**Der Blinde Jek:** Ein blinder alter Seemann, der die Takelage von Schiffen wie seinen Handrücken kennt
19-20	**Bilgewasser Bulli:** Ein Seemann, der Schlick und Bilgen nach verlorenen Schätzen durchkämmt
21-22	**Humpel:** Er verlor seine Beine durch einen Hai, behauptet aber, alles tun zu können, wozu ein ganzer Mann auch imstande ist
23-24	**„Sarg" Janus:** Ein morbider Seemann, der seinen eigenen Sarg mitbringt, wenn er in See sticht
25-26	**Alter Knochen:** Das Skelett eines früheren Matrosen, das niemand bisher über Bord werfen wollte
27-28	**Nassain Letztblatt:** Ein grimmiger elfischer Wanderer, der behauptet, dass sein Heimatland vom Meer verschluckt wurde
29-30	**„Herr" Klug:** Ein zehnjähriger Seekadett, der nicht zögert, Seeleute auspeitschen zu lassen, die ihm missfallen
31-32	**Breionni Fortin:** Eine Möchtegern-Meerjungfrau, die in ihrer Freizeit verträumt in die Tiefen starrt
33-34	**Argus Bartlos:** Ein entehrter Zwergenharpunier, der sich täglich rasiert und nie sein Ziel verfehlt
35-36	**Xerikus:** Ein düsterer Sterngucker, der nachts den Himmel studiert
37-38	**Wavrin:** Ein mordlustiger Koch, der ausgewählte Besatzungsmitglieder als Opfer an einen bösen Meeresgott vergiftet
39-40	**Lassell:** Ein Seemann mit Holzbein, der dem Kapitän für seine Verletzung die Schuld gibt und zur Rache eine Meuterei plant
41-42	**Kristot:** Ein Holzhändler, der ein Floß mit frischem Bauholzes und Handelsgütern den Fluss hinab steuert
43-44	**Jinit Beiderdan:** Eine fortgelaufene Braut, die vor einer arrangierten Hochzeit geflohen ist, um die Welt zu umsegeln
45-46	**Skerrit Schuppensänger:** Der Fischflüsterer – Fische springen tatsächlich zu ihm ins Boot, wenn er beginnt zu singen
47-48	**Eldrea Porto:** Eine fehlgeleitete Missionarin, die den Matrosen und Personen im Hafen von der „Wahrheit" berichten will
49-50	**Bintrin Whist:** Ein Künstler mit der Mundharmonika, der sich seinen Lebensunterhalt mit Musik statt Seefahrerkünsten verdient
51-52	**Flora Kain:** Eine Hobby-Naturforscherin, die Insekten in jedem Hafen sammelt und konserviert
53-54	**„Gesegneter" Prig:** Ein glücklicher Halbling, solange er sich auf einem Schiff aufhält, geschehen keine Todesfälle
55-56	**Moira DeLang:** Eine Schiffsfrau, die einsamen Matrosen gegen eine Gebühr Gesellschaft leistet
57-58	**Dask:** Ein halb-orkischer Faustkämpfer, der jede Herausforderung annimmt, aber dafür von jedem Zuschauer eine Kupfermünze verlangt
59-60	**Opheira Jimmer:** Eine sarkastische Puppenspielerin, welche die Matrosen unterhält, aber Offiziere in schlechtem Licht darstellt
61-62	**Saladin Griehl:** Ein furchtloser Seesoldat, der feindliche Schiffe mit einem blutigen Entermesser in jeder Hand betritt
63-64	**Samdin Garah:** Ein halb-elfischer Spion, den die Regierung ausgesandt hat, um Berichten nachzugehen, demnach Offiziere Seeleute misshandeln
65-66	**Twilla Gorn:** Eine exzellente Steuerfrau, die sich nie verirrt, aber sich weigert, ihr Geheimnis zu offenbaren
67-68	**Dravin Korst:** Ein mordlustiger Flussschiffer, der Passagiere mit einer Seidenschnur erdrosselt, die er um den Mast gewickelt hat
69-70	**„Dr." Ferrin:** Ein Freizeit-Heiler und gescheiterter Schneider, der lernte, seine Mit-Matrosen zusammenzuflicken, als er zur See fuhr
71-72	**Der Große Gibgut:** Ein riesiger Mann, der nicht nur wie ein Schwein aussieht, sondern auch wie eines isst
73-74	**Starg der Überlebende:** Ein Seemann, der bereits dreimal kielgeholt wurde – und überlebte
75-76	**Gorus Bain:** Ein Gondoliere mit guten Kontakten, der weiß, wo man welche verbotenen Freuden finden kann
77-78	**„Herzensbrecher" Hinsin:** Ein segelnder Schönling, der in jedem Hafen eine Braut hat
79-80	**Argin Willster:** Ein Geschichten erzählender Binnenschiffer, der einen endlosen Vorrat einen Erzählungen über seine Familie auf Lager hat
81-82	**Vorus Uld:** Ein Meister der Schnitzkunst, der wunderschönes Stücke aus Elfenbein und Holz erschafft, aber nur auf dem Meer
83-84	**Mesner Teim:** Geschäftstüchtiger Flussschiffer, der seinen Passagieren viele weitere Dienstleistungen anbietet
85-86	**Brenn:** Ein Forscher, der geradezu süchtig danach ist, neue Orte zu sehen
87-88	**Burlon Afarn:** Ein Möchtegern-Magier, Matrosen ziehen ihn gerne mit seinen eingebildeten magischen Kräften und seinem Wasserrattenvertrauten auf
89-90	**Labella Lohr:** Eine schleichende Diebin, die ihren ausgebildeten Raben kleine Wertgegenstände stehlen lässt
91-92	**Shandir Zim:** Ein Seuchenüberträger, vom Gott der Krankheit ausgewählt, ansteckende Krankheiten zu verbreiten, wo immer er hingeht
93-94	**Kapitän Simms:** Hat einmal mit einem Kraken gerungen
95-96	**Kapitän Glanzzahn:** Der größte Angeber auf den Siebzehn Meeren
97-98	**Kapitän Thun:** Ein zwergischer Kapitän mit Goldzähnen und zwei Hakenhänden
99-100	**Kapitän Z'gark:** Ein legendärer Hobgoblinkapitän, der von oben bis unten mit Narben bedeckt ist

Tabelle 7-54: Arten von Booten und Schiffen

W%	Bootstyp und Beschreibung
1-2	**Barkasse:** Kielloses Frachtboot
3-4	**Barke:** Langes Schiff mit mehreren Masten
5-6	**Bireme:** Schiff mit zwei Ruderreihen
7-8	**Brigg:** Schiff mit zwei Masten und quadratischen Segeln
9-10	**Kanu:** Kleines und leichtes Paddelboot
11-12	**Karavelle:** Ein Segelschiff mit mehreren Masten und guter Manovrierfähigkeit
13-14	**Karracke:** Seeschiff mit drei oder vier Masten
15-16	**Klipper:** Ein schneller Mehrmaster
17-18	**Korakel:** Kleines Weidenboot
19-20	**Kurragh:** Kleines Boot aus Leder
21-22	**Kutter:** Kleines Schiff mit einem Mast
23-24	**Dhow:** Küstenschiff mit Lateinersegeln
25-26	**Nachen:** Kleines Segelboot
27-28	**Dory:** Kleines kielloses Fischerboot
29-30	**Drachenboot:** Langes, schmales Kanu
31-32	**Einbaum:** Kanu aus einem hohlen Baumstamm
33-34	**Feuerschiff:** Feuerwehrboot
35-36	**Galeone:** Großes Segelschiff mit mehreren Decks
37-38	**Galeere:** Langes Schiff, das von Ruderern fortbewegt wird
39-40	**Gondel:** Kielloses Boot mit einem einzelnen Ruder
41-42	**Hakler:** Segel- und Fischerboot mit Hochseeeignung
43-44	**Hausboot:** Schwimmendes Haus
45-46	**Jolle:** Kleines Boot in Klinkerbauweise
47-48	**Dschunke:** Kielloses Seegefährt
49-50	**Kajak:** Leichtes Ein-Mann-Kanu
51-52	**Kielboot:** Flussfahrzeug mit flachem Boden
53-54	**Koche:** Segelschiff für eisige Gefilde
55-56	**Knaare:** Seetüchtiges Handelsschiff mit nur einem Mast
57-58	**Rettungsboot:** Boot, das in Seenot geratenen Schiffen helfen soll
59-60	**Langboot:** Beiboot, mittels dem man von größeren Schiffen aus an Ufer gelangen kann
61-62	**Langschiff:** Langer schmaler Einmaster
63-64	**Heringsfänger:** Kleiner Viersegler
65-66	**Narrowboot:** Langes und schmales Kanalboot
67-68	**Pinasse:** Schmaler Zweimaster
69-70	**Ponton:** Kielloses Boot, das andere Strukturen trägt
71-72	**Stechkahn:** Flaches Boot für seichte Flüsse
73-74	**Floß:** Zusammengebundene Holzstämme
75-76	**Sampan:** Kleines Fluss- und Küstenboot
77-78	**Schoner:** Kleines Seegefährt mit Vor- und Achternsegel
79-80	**Flachboot:** Langes, kielloses flaches Boot mit quadratischen Enden
81-82	**Skiff:** kleines, leichtes Ruderboot
83-84	**Schalluppe:** Kleiner Einmaster mit Vor- und Achternsegel
85-86	**Großschiff:** Großes Segelschiff mit traditioneller Takelage
87-88	**Trireme:** Kriegsschiff mit drei Ruderbänken
89-90	**Fischkutter:** Fischerboot, das die Netze hinter sich herzieht
91-92	**Kriegsschiff:** Für den Kampf gebautes Schiff
93-94	**Waljäger:** Schiff für die den Walfang
95-96	**Windjammer:** Großes Segelschiff mit eisernem Rumpf
97-98	**Yacht:** Schiff für Erholungsreisen
99-100	**Yawl:** Segler mit einem Mast

Tabelle 7-55: Kapitäne und ihre Schiffe

W%	Kapitän	Schiff
1-2	„Korallenkiefer“ Kate	*Abenteurlich*
3-4	„Mövenschnabel“ Garault	*Arkadien*
5-6	„Schecke“ Paultz Flecken	*Erdrutsch*
7-8	„Rudernacken“ McGee	*Wasserratte*
9-10	Aki „Vogelbauch“ Stogen	*Azur*
11-12	Aggie Gams	*Bunyip*
13-14	Amalia „Jägerin“ Rudermacher	*Drachen Bastard*
15-16	Anthropius „Fuchs“ Maciason	*Kaiser*
17-18	Antoine Meergeboren	*Treues Weib*
19-20	Arvey Schwarzzunge	*Treibgut*
21-22	Bartz Brandner	*Nebelbringer*
23-24	Benson der Geschälte	*Ritterlich*
25-26	Bilgeschwall Becks	*Siegeskranz*
27-28	Bilgewasser Piet	*Blut & Freiheit*
29-30	Chesk Wilverton	*Goldfieber*
31-32	Zidian Whitsch	*Gorums Hammer*
33-34	Eldam Alamansor	*Gesund & Tüchtig*
35-36	Givvi Überzahn	*Henkerskahn*
37-38	Groman Flank	*Fischreiher*
39-40	Harval Spuh	*Haken*
41-42	Higg Ribbelbie	*Korianders Zorn*
43-44	Hosk „Siebenfinger“ Legrau	*Albatros*
45-46	Ijora „Sturmseherin“ Ettzi	*Madeleine*
47-48	Ilana Pfeiffer	*Inferno*
49-50	J.E. Ritter	*Penoras Stolz*
51-52	Jivvis „Fischkopp“ La Rupe	*Pharasmas Bote*
53-54	Kielboot-Bill	*Schweinebauch*
55-56	Seetang-Muggin	*Zorniger Kraken*
57-58	Dame Amyretha Quintalian	*Rabennarbe*
59-60	Lars Rabenklumpen	*Welle*
61-62	Luthron „Der Pelikan“ Abel	*Rubin-Tümmler*
63-64	Mucks Fallahan	*Verdammtes Wrack*
65-66	Maira „Schlitzer“ Sinsahi	*Rum-Fahrer*
67-68	Orem „Fischmaul“ Jenessi	*Flutkrabbe*
69-70	Papa Seepocke	*Seewiesel*
71-72	Holzbein-Peggy Pott	*Silbervogel*
73-74	Rip Carrington	*Skoras Zorn*
75-76	Rufus Langwasser	*Splitter*
77-78	Sags „Goldwind“	*Galgenkrähe*
79-80	Shanks Gaffi	*Himmelssegel*
81-82	Sherven Zweibart	*Sternensänger*
83-84	Sir Apeldein Gentri	*Sonnenfisch*
85-86	Skriv Zehn-Zähne	*Drei Winde*
87-88	Spits Baskap	*Lotussturm*
89-90	Taggart Brockson	*Furchtlos*
91-92	Thalina „See-Schlampe“ Andyll	*Walross*
93-94	Theodor der Befleckte	*Wasserläufer*
95-96	Westin Sturmwind	*Wellenbrecher*
97-98	Xobost Letzam	*Versprechen des Westens*
99-100	Zhar Schlitzschere	*Frostbiss*

Wildnis

Spielleiter greifen für gewöhnlich auf Reisen durch die Wildnis zurück, um die SC von Punkt A nach Punkt B zu bringen, und streuen zuweilen eine Zufallsbegegnung ein, um etwas Leben in das Ganze zu bringen. Die Wildnis hat jedoch mehr zu bieten als nur einen Pfad durch die Ödlande und ein paar wandernde Monster. Es liegt in der Verantwortung des SL, die Wildnis zum Leben zu erwecken, denn sobald er eine lebende und atmende Wildnis hat, kann er eine Vielzahl von interessanten Abenteuern in ihr und sogar auf der ganzen Welt platzieren.

Was ist das Besondere an einem Abenteuer in der Wildnis? Zunächst die offensichtliche Antwort: Das Gelände ist offener und geeignet um bereist zu werden werden. Die Gruppe kann nicht nur Abhänge überwinden und durch Täler und Schluchten reisen, sondern sie hat im Allgemeinen eine größere Auswahl an möglichen Reisewegen. Sie wird nicht von Gewölbemauern oder Tunneln eingeengt und kann ihren eigenen Weg ans Ziel wählen. Dieser Vorteil kann jedoch mit einer Vielzahl an Gefahren verbunden sein und besitzt genug Potential für spannende Abenteuer.

Klima und Wetter

Jede Welt, die Leben ermöglicht, sollte eine Vielzahl unterschiedlicher Umgebungen enthalten – Vielfalt im Ökosystem ermöglicht eine Vielfalt des Lebens, wobei eine phantastische Welt natürlich ihren eigenen Gesetzen der Physik und Ökologie unterliegt. Um einen glaubwürdigen Hintergrund zu gestalten, sollte ein Weltengestalter einige Anstrengungen unternehmen, um seine Welt der bekannten Realität anzupassen – die meisten Flüsse sollten an Berghängen nach unten fließen und dem Meer zustreben und heiße Wüsten sollten nicht neben eisigen Gletschern platziert werden. Benutze deinen gesunden Menschenverstand, um die Übergänge zwischen verschiedenen Lebensräumen glaubhaft zu gestalten, sofern du nicht darauf abzielst, dass der Gruppe der abrupte Übergang aufgrund örtlicher arkaner oder metaphysischer Phänomene auffallen sollte.

Als SL solltest du in Erwägung ziehen, den SG auf Fertigkeitswürfe u.ä. zu erhöhen, wenn die Charaktere für ein Klima und Gelände unpassende Kleidung tragen. Erhöhe ebenfalls den SG auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder lege zusätzliche Mali auf die Bewegungsrate fest, wenn sich die SC schwer gerüstet in Sümpfen bewegen. Du kannst auch Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst mit einem steigenden SG versehen, je weiter sich die Gruppe in unfreundlichere Gefilde wagt. Vorschläge für Begegnungen finden sich am Ende des Abschnitts.

Das Klima

Die üblicherweise verwendeten Gelände unterscheiden sich im Klima. Das Klima ist etwas anderes als das Wetter, auch wenn es das Wetter stark beeinflusst. Das Klima beschreibt die generell vorherrschenden atmosphärischen Bedingungen in einer bestimmten Region auf einem Planeten und legt üblicherweise die niedrigsten und höchsten Temperaturen während der Jahreszeiten fest. Wetter und Temperaturen können sich aber auch dramatisch zwischen Geländearten innerhalb derselben Klimazone unterscheiden – eine warme Sommernacht in einem gemäßigten Grasland kann eine eiskalte Nacht auf einem gemäßigten Berg zum Nachbar haben. Die folgenden Klimazonen – von den Polen bis zum Äquator - sind daher auch nur als Richtlinien zu verstehen.

Arktisch: Das kälteste Klima besteht an den Polen. Diese arktischen Regionen sind oft gefroren und schneebedeckt, die Winter sind bitterkalt und die Sommer kühl. Die Geländearten in arktischem Klima umfassen die Taiga (die nördlichsten oder südlichsten Wälder, welche sich bis zur Baumgrenze erstrecken), die Tundra und endlose verschneite Steppen. Es können Berge und Gletscherregionen sein, oder aber auch dicht bewaldet oder flach und schneebedeckt sein. Trotz der harten Bedingungen leben allerlei abgehärtete Wesen in arktischen Regionen.

Gemäßigt: Die gemäßigte Zone besteht aus zwei großen Untergruppen: ozeanisch und kontinental. Die ozeanischen Küstenzonen erfreuen sich größtenteils gleichbleibenden Temperaturen, die durch das Wettergeschehen über den Meeren reguliert werden, während die kontinentalen Zonen im Herzen des Festlandes im Sommer wärmer und im Winter kälter sind. Die Unterschiede hängen von den unterschiedlichen Landmassen und Wettergeschehen ab. In der gemäßigten Zone findet man fruchtbares Ackerland, hohe Berge, grüne Wälder, Grasland, Sümpfe und viele andere Geländearten. Es ist sehr begehrtes Land und Reisende sollten nicht nur auf der Hut vor Monstern sein – Räuber überfallen Handelszüge, Armeen führen Kriege und die Königreiche und Herzogtümer sorgen mit ihrer Politik für ihre eigene Art an Problemen.

Subtropisch: Wärmer als die gemäßigte Zone, variiert die subtropische Klimazone auch sehr in den Geländearten, von heißen Wüsten über weite Savannen zu dichten Laubwäldern. Auch der Niederschlag ist sehr unterschiedlich, er reicht von trocken bis sehr feucht. Auch wenn die Subtropen nur selten Schnee oder Frost erfahren, kann es zu starken Kälteeinbrüchen kommen. Während das Klima zu durchschnittlichen Werten neigt, hängen die Wettervorkommen mehr von der Geländeart ab.

Tropisch: Die Tropen sind der heißeste Teil eines Planeten, sie liegen am Äquator und damit das ganze Jahr unter dem heißen Starren der Sonne. Es gibt weder Sommer, noch Winter, sondern eine Trocken- und eine Regenzeit, die von der Bewegung des Regengürtels von Norden nach Süden und zurück abhängt. Auch hier macht das Gelände den Unterschied aus: üppige grüne Urwälder erfreuen sich an häufigen Regenfällen, gewaltige Berge können Schneekappen auf ihren Gipfeln tragen und der Wind kann den Sand riesiger Wüsten hin und her tragen.

Das Wetter

Das Wetter ist ein Themengebiet, welches in Abenteuern selten Beachtung findet, Begegnungen aber um einiges interessanter und einprägsamer gestalten kann. Ein Kampf während des Erklimmens einer Steilklippe wird noch gefährlicher, wenn die Gruppe sich auf einem schlammbedeckten Eselspfad befindet. Vielleicht ertönen von oben die Gesänge barbarischer Kultanhänger und vermischen sich mit dem Donner und der Regen trifft auf die flackernden Fackeln, während die dunklen



Anbeter ihre Menschenopfer vorbereiten. Das Wetter selbst kann zum Feind werden, wenn die Gruppe angesichts eines brüllenden Tornados nach einem Unterschlupf sucht oder verzweifelt versucht, ihr Schiff in einen sicheren Hafen zu steuern, während ein Wirbelsturm die Wellen höher und höher treibt. Frisch gefallener Schnee löscht die Spuren der Entführer aus und Nebel verbirgt den Atem des Drachen, welcher im brackigen Sumpfwasser lauert.

Ein guter SL betrachtet das Wetter als Zusatzbestandteil seiner regulären Abenteuer. An wie vielen Tagen ist es in der Regel sonnig, bewölkt oder leicht bedeckt? Wie oft regnet es? Zu welchen größeren Wettergeschehnissen kommt es in der Region und was tun Reisende, um sie zu vermeiden? Dies umfasst Regen, Donner, Blitze, Überschwemmungen, Stürme, Wirbelstürme und ähnliches. Das Wetter kann in Kombination mit dem Gelände tödliche Bedingungen erzeugen, wie Sümpfe, Schlamm- oder Erdrutsche.

Was tun die Einheimischen, um sich zu schützen? In einer phantastischen Welt muss das nicht zwangsläufig bedeuten, dass sie sich wärmer anziehen oder Zufluchtsstätten aufsuchen, sie könnten sich auch an die Götter oder Geister der Natur wenden und sie mit passenden Opfergaben günstig zu stimmen versuchen. Sich vor dem Wetter zu schützen – egal ob vor brennende Sonne oder einem heulenden Schneesturm – ist ein sehr wichtiger Punkt einer Reise oder des Lebens in der Wildnis, und die beste Verteidigung gegen die Wetterbedingungen ist nicht zwangsläufig mit der besten Verteidigung im Kampf identisch.

Wetterbedingungen, die Begegnungen beeinflussen können, umfassen Schneestürme, klirrenden Kälte oder brennende Hitze, Nebel, Stürme und Sturmfluten, Monsunregen, Staubstürme, Hagelstürme, Sandstürme, Schneestürme und Donnerstürme mit oder ohne Blitzen, Wirbelstürme und Windstürme (siehe *Pathfinder Grundregelwerk* 437-440).

Das Gelände

Zusätzlich zu Klima und Wetter kann sich auch das Gelände selbst auf Abenteuer auswirken. Das Gelände umfasst sowohl die Landschaft wie das Ökosystem. Die Landschaft variiert stark und ist generell das Ergebnis von Geologie und Geographie, also der natürlichen Struktur und Substanz des Landes und den physischen Besonderheiten einer Region. Ein Ökosystem bezieht sich auf die Art biologischen Lebens in einer Region statt der Topologie. Die folgenden Geländearten können in nahezu jeder Klimaregion auftreten und jede hat ihre eigenen Gefahren und andere Dinge, die man bedenken muss, wenn man sie als

Hintergrundkulisse für ein Abenteuer verwendet – und vergiss nicht, dass die SC sich überall verlaufen könnten (*Pathfinder Grundregelwerk* Seiten 424-425).

Wüsten

Die Grundlage für das Entstehen von Wüsten ist weniger das Klima, als die Menge an Niederschlag, die eine Region erhält. Es gibt kalte, gemäßigte und heiße Wüsten. Sie existieren in Wetterschatten, wo sie von den gewöhnlichen Wetterbedingungen abgeschirmt sind. Die Vegetation in der Wüste ist zäh und spärlich, jedoch fähig Wasser für eine lange Zeit zu speichern, was wiederum dazu führt, dass die Erde locker und unfruchtbar, wenn sie nicht sogar gänzlich steinig ist. Tiere in der Wüste sind kleinere Insekten, Spinnen, Säugetiere und Eidechsen, sowie einige Raubvögel, viele Wesen davon sind giftig. In heißen Wüsten brennt tagsüber die Sonne vom Himmel, doch in der Nacht verflüchtigt sich die Hitze so rasch, dass diejenigen ohne richtige Kleidung unter der Kälte leiden werden.

Die folgenden Abschnitte im *Pathfinder Grundregelwerk* können zum Ausschmücken von Wüstengebieten benutzt werden: Wüsten werden auf den Seite 430-431 beschrieben, Begegnungen in der Wüste können aber auch Belastung durch starke Kälte oder Hitze (Seiten 442, 444), Stürme – Schneestürme (Seite 438), Sandstürme (Seite 431) oder Gewitterstürme (Seite 438), die in höher gelegenen Wüsten zu Springfluten (Seiten 432-433) oder auch zu Durst (Seiten 444-445) führen können, wenn Wasservorräte zur Neige gehen.

Wälder und Urwälder

Wälder und Urwälder sind im Grunde Landschaften, an denen eine große Zahl an Bäumen wächst, und an denen eine Vielzahl anderer Pflanzen und Tieren lebt und gedeiht. Die Art des Waldes kann sich nach Gelände und Breitengrad unterscheiden, von spärlichen immergrünen und anderen Nadelgewächsen in den kältesten und höchsten Lagen der Welt bis hin zu dichten Laubbaum-Urwäldern in den Tropen. Du solltest festlegen, wie dicht das Laubdach des Waldes ist (wenn es zu dicht ist, kann es das Wachstum von Unterholz unterbinden, da nicht genug Licht zum Boden durchdringt). Große Bäume mit vielen und/oder großen Blättern werfen größere Schatten, so dass mehr Waldbewohner in den Bäumen leben könnten.

Die folgenden Abschnitte im *Pathfinder Grundregelwerk* können zum Ausschmücken von Waldgebieten benutzt werden: Wälder werden auf den Seite 425-427 beschrieben, Begegnungen im Wald können aber auch Dunkelheit (Seiten 442-443), fallende Äste und umstürzende Bäume (Seiten 443-444), Nebel (Seite 439), Waldbrände und Rauch (Seiten 426, 444) oder sumpfiges Terrain (Seite 427) umfassen. Ferner können Bäume und Unterholz Deckung und Tarnung (Seiten 195-197, 426) gewähren.

Hügel

Hügel können in vielerlei Arten vorkommen. Es können sanfte Hügel in ein weitem Grasland sein oder der zwischen des Übergangs von Ebenen und raueren Bergen. Es können kleinere zerklüftete Klippen oder weiche, sanfte Böschungen sein. Dabei kommt es sehr auf das Gelände um die Hügelgegend an, Bäche und Flüsse könnten sich zwischen den Hügel schlängeln und ihre Betten graben. Falls die Hügel die höchsten Punkte in der Gegend sind, haben sie großen strategischen Wert, jeder, der sie in Besitz nimmt, kann weiter sehen als mögliche Feinde. Die folgenden Abschnitte im *Pathfinder Grundregelwerk* können zum Ausschmücken von Hügelgebieten genutzt werden: Hügellandschaften werden auf den Seite 427-428 beschrieben, man kann hier auf natürliche Höhlen (Seite 428) und Gewölbe (Seite 410-416) stoßen. Zusätzlich Gefahren umfassen Erdrutsche (Seite 429), Stürze (Seite 443), eisiges Gelände (Seite 442), unfreundliches Wetter (Seiten 437-440), Flüsse und Bäche (Seite 432) und Geröll (Seite 430). Hügel, die als Verteidigungsstellung benutzt werden, können von Gräben und Wällen durchzogen sein.

Marschen, Sümpfe und Moore

Sümpfe sind bewaldete Tieflandmarschen, die an einem Zusammenfluss mehrerer Wasserquellen liegen, so dass ständig Wasser hindurch fließt und –sickert, dass aus höheren Lagen kommt. Moore unterscheiden sich von Sümpfen in mehreren wichtigen Punkten: Sie liegen in Vertiefungen, die nicht so rasch leer laufen, und werden durch Regen, Schneeschmelze oder saure Quellen statt durch Flüsse und Bäche versorgt. Moore entstehen, wenn abgestorbene Vegetation durch saures Wasser von vollständiger Verwesung abgehalten wird und Torfschichten bildet, welche den Abfluss von Wasser in der Gegend behindert. Alle Sümpfe versorgen eine große Vielfalt an Pflanzen, Tieren und Insekten, auch wenn Bäume nicht so häufig auftreten. Sümpfe sind feucht, klamm und gefährlich zu bereisen: Flache Teiche können schlagartig tiefer werden, und wehe dem schwerbeladenen Reisenden, der ohne nahe Begleiter in ein Treibsandloch tritt. Die folgenden Abschnitte im *Pathfinder Grundregelwerk* können zum Ausschmücken von Sumpfgebieten benutzt werden: Marschen werden auf Seite 427 beschrieben. Wenn man durch Sümpfe reist, sollte man auf verrottete Vegetation achten, die unter einem nachgeben und einen Sturz verursachen kann (Seite 443), wie auf Treibsand (Seite 427) und tiefe Wasserlöcher, die auf dieselbe Weise wie Treibsand entdeckt werden können. Wenn man in so ein Wasserloch fällt, wird ein Fertigkeitswurf auf Schwimmen gegen SG 10 fällig, andernfalls kann ein SC oder NSC ertrinken (Seite 445). Das tiefe Wasser in Sümpfen liefert zwar Deckung, kann aber auch die Bewegung einschränken (Seite 170).

Berge

Wie auch Hügel, treten Berge in vielen Formen und Größen auf. An Stellen mit größtenteils beruhigter tektonischer Aktivität, und an denen der Fels der Luft ausgesetzt ist, sind Berge glatter und ausgewaschener Natur. Dort, wo die Erde noch relativ instabil ist, sind die Berge rauer und schroffer und schwieriger (und gefährlicher) zu besteigen. Höhlen, Schluchten, Felsklippen und dichtes Geröll sind für Berge die Norm – und nicht zu vergessen die Tiere und Monster, die auf den Gipfeln leben. Berge flankieren strategische Pässe und fruchtbare Täler, so dass in ihnen häufig Festungen errichtet werden oder sich Plünderer aufhalten. Die folgenden Abschnitte im *Pathfinder Grundregelwerk* können zum Ausschmücken von Bergregionen genutzt werden: Berge werden auf den Seite 428-430 beschrieben, beachte die Auswirkungen größer Höhe auf jene, die nicht daran gewohnt sind (Seite 430). Zu Begegnungen in den Bergen gehören auch Steinschläge oder

Erdrutsche aus Schnee, Schlamm oder Fels (Seite 429), niedrig hängende Wolken, die wie Nebel funktionieren (Seite 439) und Eisflächen (Seite 430). Bei Vulkanen gibt es zusätzliche Gefahren durch Rauch und Lava (Seite 444).

Ebenen

Ebenen sind große Landstriche flachen Landes mit wenigen Bäumen. Verschiedene Arten von Ebenen existieren in den unterschiedlichen Klimazonen: Prärien, Savannen, Steppen, usw. Ebenen dienen als Ackerland, ermöglichen das Wachstum von Kulturen aller Art und sind die von Leuten am häufigsten bewohnten Gebiete. Da Ebenen so wertvoll sind, kommt es oft um sie zum Streit und jene, die die Ebenen kontrollieren, verteidigen sie verbissen. Weil sie vergleichsweise flach und leicht zu bereisen sind, werden auf Ebenen oft Schlachten ausgetragen, da sie den Platz für große Manöver bieten. Seen, Teiche, Flüsse, Bäche, Bewässerungsgräben und andere natürliche und von Menschen (oder anderen Völkern) angelegte Eigenheiten charakterisieren Ebenen und dienen als Reisehindernisse. Die folgenden Abschnitte im *Pathfinder Grundregelwerk* können zum Ausschmücken von Ebenen verwendet werden: Ebenen werden auf den Seiten 431-432 beschrieben. Da es wenige Erhebungen gibt, sind Ebenen oft starken Winden ausgesetzt (Seiten 439-440), welche Staubstürme (Seite 438) oder sogar Tornados (Seite 439) verursachen können. Steppenbrände stellen ebenfalls eine Gefahr dar (behandle sie wie Waldbrände, Seite 426), sie können normalerweise friedliche Herdentiere in Panik versetzen, wodurch diese die besonderen Fähigkeiten Stampede und Trampeln erhalten (*PF MHB* 148, 304).

Unterirdisch

Höhlen entstehen als Folge vieler Umstände: Durch Wellen, die gegen die Küsten schlagen, innere Erosionen durch unterirdische Wasserläufe, säurehaltige Luft und Wasser, sowie durch tektonische Aktivitäten. Sofern sie nicht öfter von Höhlenbewohnern als Passagen genutzt werden, haben Höhlen unebene, raue Böden und die Durchgänge verengen und weiten sich stets aufs Neue. Gefälle sind häufig, so dass Reisende ohne Sicherheitsleinen fast unter Garantie stürzen werden. Schlimmer noch sind Höhleneinstürze, die nur mit wenig Vorwarnung erfolgen und zuweilen auch von höhlenbewohnenden Wesen als Falle ausgelöst werden. Ohne eine Lichtquelle fällt die Fortbewegung unter Tage schwer und unterirdische Wesen werden vom Licht entweder angelockt oder in die Flucht geschlagen. Nahrung ist schwierig zu finden, sofern ein Wesen sich nicht von unterirdischen Flechten und Pilzen ernähren kann – weshalb die meisten Wesen an der Oberfläche leben. Kreaturen, die sich an die ewige Finsternis angepasst haben, haben gelernt, sich mittels Berührung, Geruch, Geschmack und Gehör zu orientieren und sind sich stets Eindringlingen bewusst.

Gewölbe werden detaillierter auf den Seiten 410-416 des *Pathfinder Grundregelwerkes* und auf den Seiten 188-197 dieses Kapitels beschrieben. Gefahren aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*, mit denen man unterirdische Begegnungen lebendiger gestalten kann, sind Einstürze (Seite 415), Ersticken (Seite 445), Fallende Steinblöcke (Seite 453), Dunkelheit (Seite 442-443) und die gefährlichen Schleime, Schimmel und Pilze (Seiten 415-416).

Reisebegegnungen

Je nachdem, wie man mit ihnen umgeht, können Überlandreisen, Seereisen oder Reisen zwischen Siedlungen zeitaufwändig und schwierig zu leiten sein. Wenn sie richtig vorbereitet und durchgeführt werden, können sie zu wichtigen Bestandteilen eines Abenteuers oder sogar eigenen Abenteuern werden. Im Allgemeinen gibt es kaum einen Grund, weshalb man jede Minute einer langen Reise ausspielen müsste, so dass es Sache des SL ist zu entscheiden, wann er sich auf das Alltagsgeschehen konzentrieren will und wann er stattdessen lieber zur nächsten Begegnung „vorspulen“ möchte. Die folgenden Möglichkeiten können lange Reisen interessanter und ereignisreicher gestalten:

Nichts geschieht: Es sollte eigentlich kaum ein Tag vergehen, an dem nicht irgendetwas passiert. Manche SL und SC inmitten einer großen Handlung könnten versuchen, an Begegnungen auf der Straße, die in keinem Bezug zur Handlung selbst stehen, vorbei zu eilen oder sie in einer Zusammenfassung zu streifen, so wie ein Schriftsteller eine Reise von ein paar Tagen oder Wochen mit nur wenigen Worten zusammenfasst. Allerdings sollte vermieden werden, die ganze Reise in dieser Weise abzuhandeln – worin läge schließlich der Vorteil von Zaubern wie *Teleportieren*, wenn die Reise zu Fuß sich kaum davon unterscheiden würde? Ein Spielleiter sollte aber auch nicht glauben, dass er sich nun wochenlang durch zusätzliche Begegnungen arbeiten muss, nur weil die SC eine andere Stadt besuchen wollen.

Tägliche Würfe: Wenn ein SL sich dafür entscheidet, es während einer Reise zu Begegnungen kommen zu lassen, aber nicht jeden Schritt der Reise leiten will, kann er für jeden Tag mehrere Würfe durchführen, um die Spieler wachsam zu halten. Gelegentliche Fertigkeitswürfe auf Wahrnehmung während der Reise könnten die Gruppe auf Einzelheiten wie interessante Orientierungspunkte oder andere Reisende, aber auch gefährliche Bestien und Hinterhalte aufmerksam machen. Liefere immer, wenn ein Wurf anfällt, eine kurze Beschreibung der Umgebung und sei bereit, weiter darauf einzugehen, falls die Spieler die Gegend erforschen wollen. Andere Herausforderungen könnten nach der Nutzung anderer Fertigkeiten verlangen, wie beispielsweise Klettern, Mit Tieren umgehen, Reiten, Schwimmen oder Überlebenskunst, ganz so wie du es für richtig erachtest. Ein SL sollte jedoch auch beachten, Würfe nicht immer aus demselben Grund zu verlangen – wenn die Reise immer nur durch Hinterhalte und Gefahren unterbrochen wird, werden die SC rasch bei jeder Unterbrechung und Beschreibung des vor ihnen liegenden Wegstücks die kommenden Ereignisse erahnen.

Fortlaufende Begegnungen: Auch wenn dies der mühevollste Weg ist, könnte ein SL spezielle Begegnungen für die Reise entwickeln und mehrere Nebenabenteuer bereithalten, welche die Gruppe unternehmen oder ignorieren kann. Dies erfordert viel mehr Vorbereitung, liefert der Handlung aber andererseits neue Elemente und verringert andererseits die Last, spontan etwas entwerfen zu müssen. Die Gruppe könnte sogar beschließen, einen interessanten Ort später wieder zu besuchen, oder einen Handlungsfaden wieder aufzunehmen.

Werkzeugkasten für die Wildnis

Die Wildnis liefert eine große Zahl an Abenteuergelegenheiten, nicht nur im Hinblick auf Ort und Hintergrund, sondern auch durch die Gefahren, Kreaturen und Einheimischen, welche der Gruppe begegnen können. Die folgenden Übersichten sollen Spielleitern dabei helfen, ihre Wildnis-Abenteuer mit zusätzlichen Einzelheiten zu versehen, egal ob es um mögliche Entdeckungen am Straßenrand geht oder eine Erinnerung, das Wetter zumindest einmal zu erwähnen.

Tabelle 7-56: Fundstücke am Wegesrand

W%	Gegenstand oder Örtlichkeit
1-3	Ein Wagenrad
4-6	Ein heiliger Mann meditiert an einem Schrein
7-9	Ein neu errichteter Rastplatz für Reisende
10-12	Ein Gruppe Zigeuner erwartet eine Geburt
13-15	Eine Statue einer zweiköpfigen Ziege
16-18	Ein abgedeckter Brunnen
19-21	Ein zerquetschter Igel
22-24	Die Höhle eines Eremiten
25-27	Ein Teehaus
28-30	Eine verlassene Scheune
31-33	Reste eines Lagerfeuers
34-36	Ein totes Schaf
37-39	Eine alte, überwucherte Straße
40-42	Ein wegführender Trampelpfad
43-45	Eine eingestürzte Steinmauer
46-48	Ein mit Gebetszetteln geschmückter Baum
49-51	Eine vom Blitz gespaltene Eiche
52-54	Die Ruinen einer Hütte
55-57	Ein aufrecht stehender Stein
58-60	Eine kleine Schenke
61-63	Eine blinde Frau bettelt um Almosen
64-66	Eine Münze
67-69	Kampfspuren
70-71	Ein Totempfahl, welcher Füchse und Wölfe zeigt, die Eulen nachjagen
72-73	Ein vernagelter Minenschacht
74-75	Ein zugewucherter Friedhof
76-77	Eine zerbrochene und verrostete Hellebarde
78-79	Eine Vogelscheuche
80-81	Drei tote Füchse hängen aufgeknüpft in einem Baum
82-83	Ein räudiger alter Hund
84-85	Das Skelett eines Riesen, sauber von Geiern abgenagt
86-87	Ein ausgesetztes Kind
88-89	Ein Galgen mit einem Toten
90-91	Ein Gasthof für Kutschenreisende
92-93	Die Leiche eines Verbrechers in einem Hängekäfig
94-95	Straßenbauarbeiter
96-97	Ein Haufen Steinplatten, die noch verlegt werden müssen
98-99	Ein Mühlstein
100	Ein riesiger Fußabdruck

Tabelle 7-57: Wetterereignisse

W%	Wetter
1-2	**Mild:** Angenehmes Wetter
3-4	**Blizzard:** Ein dichter Schneesturm
5-6	**Getöse:** Starker Wind
7-8	**Brise:** Leichter Wind
9-10	**Windstill:** Kein Wind
11-12	**Frost:** Unangenehme Kälte
13-14	**Kühle:** Durchschnittliche Kälte
15-16	**Zyklon:** Gewalttätiger, zerstörerischer Sturm
17-18	**Klamm:** Feuchtigkeit in der Luft
19-20	**Regenguss:** Plötzlicher starker Regen
21-22	**Tau:** Kondensierende Nässe dicht über dem Boden
23-24	**Wolkenbruch:** Starker Regen
25-26	**Windzug:** Luftzug
27-28	**Nieseln:** Leichter Regen
29-30	**Dürre:** Andauernde Trockenheit
31-32	**Staubsturm:** Schwerer Windsturm, der Staub und Sand mit sich bringt
33-34	**Schön:** Angenehmes Wetter
35-36	**Bodennebel:** Dichte Schwaden oder Bänke in Augenhöhe
37-38	**Eisregen:** Regen, der in der Luft gefriert
39-40	**Kälte:** Starke Kälte
41-42	**Frost:** Gefrorener Tau
43-44	**Sturmfront:** Starker Wind
45-46	**Hagel:** Körner gefrorenen Regens
47-48	**Dunst:** Aufgrund von Hitze kondensierender Bodennebel
49-50	**Hitzewelle:** Anhaltendes warmes Wetter
51-52	**Schwül:** Warme, feuchte Luft
53-54	**Wirbelsturm:** Sturm, der um einen Mittelpunkt herumwirbelt
55-56	**Mild:** Durchschnittliches warmes Wetter ohne Niederschlag
57-58	**Hochnebel:** Wasserschwaden in der Luft
59-60	**Monsun:** Schwere, anhaltende Regenzeit
61-62	**Stickig:** Feuchtes, warmes, drückendes Wetter
63-64	**Verhangen:** Sehr bewölkt
65-66	**Waschküche:** Dicker gelber Nebel
67-68	**Regenschauer:** Kurzer Niederschlag
69-70	**Regen:** Andauernder Niederschlag
71-72	**Graupelregen:** Eiskügelchen vermischt mit Regen oder Schnee
73-74	**Rauchiger Nebel:** Nebel der durch starke Rauchabsonderung entsteht
75-76	**Schneegestöber:** Kurze Phase leichten Schneefalls
77-78	**Schneesturm:** Anhaltender schwerer Schneefall
79-80	**Sturmbö:** Plötzlicher, örtlich begrenzter Sturm
81-82	**Sturm:** Heftiger Wind und Regen
83-84	**Sonnig:** Helles, klares Wetter
85-86	**Gemäßigt:** Ohne warme und kalte Extremtemperaturen
87-88	**Gewittersturm:** Sturm mit Donner und Blitzen
89-90	**Tornado:** Zerstörerischer, rotierender Windsturm
91-92	**Tropensturm:** Zyklon in den Tropen
93-94	**Taifun:** Schwerer Zyklon
95-96	**Warm:** Durchschnittliche warme Temperaturen
97-98	**Wirbelwind:** Schwerer Wind, der sich kreisförmig bewegt
99-100	**Weißblendung:** Schwerer Schneefall, der Sichtprobleme verursacht

Tabelle 7-58: Landschaftsbegebenheiten

W%	Schauplatz
1-2	Ein Wasserfall rauscht in einen tiefen Teich
3-4	Eine gebogene Weide bietet Unterstand
5-6	Eine zerstörte Brücke mit eingeschnitzten tanzenden Engeln
7-8	Ein malerischer Wunschbrunnen
9-10	Eine Kalksteinschlucht voller ehrwürdiger Bäume
11-12	Ein einsamer Baum im Moor
13-14	Mächtige Steine, die zu unglaublichen Formen verwittert sind
15-16	Ein Mühlstein liegt auf einer Blumenwiese
17-18	Eine Steinformation, die wie ein Drache aussieht
19-20	Die Ruinen eines einstmals majestätischen Herrenhauses
21-22	Ein bröckelnder Hang
23-24	Ein bewirtschaftetes Tal mit saftigem Gras
25-26	Die stillen Wasser eines Teiches spiegeln einen uralten Dolmen wieder
27-28	Ein natürlicher Turm aus zerbrochenem, verwittertem Stein
29-30	Sonnenlicht trifft plötzlich auf das purpurne Heidekraut
31-32	Die Sonne hüllt die Hügel in einem Meer aus Farben
33-34	Eine zerstörte Hütte, der Schornstein steht noch
35-36	Ein zerfallenes Tor, hinter dem eine zerstörte Hütte liegt
37-38	Ein Pfad aus Kopfsteinpflastern, der von der Zeit geglättet wurde
39-40	Ein Stein auf einer Lichtung
41-42	Verwitterte Steine liegen verteilt über die Böschung
43-44	Eine alte zerfallene und mit Efeu bewachsene Kapelle
45-46	Eine kleine Höhle mit moosbedecktem Boden
47-48	Ein Steintrog voller Blumen oberhalb eines Sees
49-50	Eine alte Steinbrücke mit einem kleinen Schrein
51-52	Ein Grabhügel mit großartigem Blick über die Landschaft
53-54	Ein verwitterter Steinpfad führt zu einer rustikalen Scheune
55-56	Ein von Heidekraut umgebener verfallener Turm
57-58	Uralte Bäume auf einem kleinen Hügel
59-60	Eine schöne Brücke über einem kühlen Schwimmplatz
61-62	Ein Steinkreis auf einer Waldlichtung
63-64	Ein leerer Grabhügel am Rand eines Abhangs
65-66	Eine Waldlichtung im Sonnenlicht
67-68	Ein verlassenes Haus am Fluss
69-70	Ein verfallene Mühle zwischen Wasserfällen
71-72	Eine mächtige Eiche beschattet den Pfad
73-74	Ein Dorfteich mit Enten und Libellen
75-76	Ein Stechpalmenbusch über einer Hausruine
77-78	Ein Statue eines Mannes mit einem Umhang aus Blumen
79-80	Eine Wiese voller Butterblumen
81-82	Ein alter Friedhof am Fuße einer Klippe
83-84	Eine beflaggte Furt über einen Fluss
85-86	Ein Steinhaufen, der aussieht wie eine Eule
87-88	Drei verschlungene Apfelbäume
89-90	Ein seltsam kahler Hügel erhebt sich in einem kleinen Wäldchen
91-92	Ein Teich voller Brunnenkresse und Lilien
93-94	Ein grüner Pfad, umgeben von Platanen
95-96	Ein natürlicher Sitzplatz unterhalb einer Klippe, gepolstert mit Kletterpflanzen
97-98	Helle rote Beeren an den Ästen eines Baumes
99-100	Ein Lichtung mit drei efeuumrankten Bäumen

Tabelle 7-59: Geländearten

W%	Gelände
1-2	**Antarktisch:** Südliches Gebiet extremer Kälte
3-4	**Arktisch:** Nördliches Gebiet extremer Kälte
5-6	**Talkessel:** Vom Wasser gegrabener Bereich
7-8	**Strand:** Küstenlinie eines Gewässers
9-10	**Moor:** Feuchter Boden aus verwesender Vegetation
11-12	**Spitzkuppe:** Einsame Hügelkuppe mit steilen Seiten
13-14	**Caldera:** Kesselartige Vertiefung, die von einem Vulkan hervorgerufen wurde
15-16	**Felsschlucht:** Tiefe Kluft oder Schlucht mit steilen Hängen
17-18	**Höhle:** Kleiner unterirdischer Hohlraum
19-20	**Kaverne:** Große unterirdische Kammer
21-22	**Klippe:** Steile Felsformation
23-24	**Küste:** Rand eines gezeitenabhängigen Gewässers
25-26	**Kratersee:** See im Krater eines Vulkans
27-28	**Wüste:** Trockenes unfruchtbares Land
29-30	**Dünen:** Sandhügel in der Wüste
31-32	**Ackerland:** Oft umzäuntes zum Ackerbau genutztes Land
33-34	**Niedermoor:** Marschiges oder überflutetes Land mit niedrigem Wasserstand
35-36	**Nadelwald:** Hauptsächlich immer grüner Wald
37-38	**Laubwald:** Wald aus Bäumen, die ihre Blätter abwerfen
39-40	**Gletscher:** Langsam bewegende Eismasse
41-42	**Hügel:** Erhebung in der Landschaft
43-44	**Eiskappe:** Permanente dicke Eisdecke
45-46	**Landenge:** Enger Streifen Land, der zwei Gebiete verbindet
47-48	**Urwald:** Mit dichter Vegetation überwuchertes Gelände
49-50	**Hügel:** Kleine Erhebung
51-52	**See:** Große Wassermasse landeinwärts
53-54	**Hochlandkalkstein:** Frei liegender Kalkstein auf einem Hügel
55-56	**Aue:** Land, das regelmäßig überschwemmt wird
57-58	**Mesa:** Flaches Hochland
59-60	**Morast:** Sumpfiges Gelände
61-62	**Heide:** Üblicherweise von Heidekraut bewachsen
63-64	**Berg:** Große Landmasse aus freiliegendem Gestein
65-66	**Hochgebirge:** Berge mit permanenten Gletschern
67-68	**Bergpass:** Sattelpunkt zwischen Bergen
69-70	**Ozean:** Großes Gewässer
71-72	**Toter Flussarm:** Hufeisenförmiges Gewässer
73-74	**Halbinsel:** Landmasse, die fast völlig von Wasser umgeben ist
75-76	**Ebene:** Flaches Land
77-78	**Plateau:** Erhöhtes Flachland
79-80	**Hohlweg:** Schmales Tal
81-82	**Felsgrat:** Ansteigende Kuppe
83-84	**Fluss:** Breiter Wasserlauf
85-86	**Schutthalde:** Bruchstücke von Felsen am Fuß eines Berges
87-88	**Bach:** Kleiner Wasserlauf
89-90	**Unterirdisch:** Unter der Oberfläche, meist Kavernen
91-92	**Sumpf:** Nasser, klebriger Boden
93-94	**Tundra:** weite, baumlose Region in arktischen oder antarktischen Gegenden
95-96	**Tal:** Lange Vertiefung oder Aushöhlung zwischen Hügeln
97-98	**Vulkanisch:** Region mit aktiven Vulkanen
99-100	**Feuchtgebiet:** Nasse, sumpfige, jahreszeitbedingt überflutete Gegend

Tabelle 7-60: Strand/Küste

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	2W4 Eidechsen	1/2	*PF MHB* 272
4-8	1W6 Meervolk	1	*PF MHB* 181
9-11	1W4 Giftfrösche	1	*PF MHB* 125
12-17	1W4 Adler	1	*PF MHB* 11
18-22	1 Waran	2	*PF MHB* 91
23-29	1W8 Falken	2	*PF MHB* 272
30-34	1W8 Matrosen	3	siehe S. 292
35-40	1 Pteranodon	3	*PF MHB* 57
41-43	1W4 Riesenfrösche	3	*PF MHB* 118
44-47	1 Riesenadler	3	*PF MHB* 11
48-51	1 Krabbenschwarm	4	*PF MHB* 162
52-57	1 Seevettel	4	*PF MHB* 236
58-64	1W6 Riesenkrabben	5	*PF MHB* 162
65-67	1 Riesenkragenechse	5	*PF MHB* 91
68-69	1 Zyklop	5	*PH MHB* 289
70-71	1W6 Abscheuliche	5	*PF MHB* 10
72-74	1W4 Greifen	6	*PF MHB* 139
75-79	1W8 Sahuagin	6	*PF MHB* 225
80-82	1W4 Riesenhirschkäfer	6	*PF MHB* 159
83-85	1W6 Harpien	7	*PF MHB* 147
86-89	1 Riesentintenfisch	8	*PF MHB* 262
90-94	1 Bootsmann	8	siehe S. 293
95-98	1 Roch	9	*PF MHB* 223
99-100	1 Piratenkapitän	11	siehe S. 287

Tabelle 7-61: Gespenstischer Wald

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Pseudo-Drache	1	*PF MHB* 212
6-9	1 Werwolf	2	*PF MHB* 176
10-12	1 Gelbstaubkriecher	3	*PF MHB* 124
18-21	1 Atterkopp	3	*PF MHB* 19
22-24	1 Riesenmantis	3	*PF MHB* 178
25-31	1 Eulenbär	4	*PF MHB* 115
32-34	1 Hydra	4	*PF MHB* 155
35-39	1W4 Worge	4	*PF MHB* 279
40-45	1 Basilisk	5	*PF MHB* 27
46-51	1W4 Dryaden	5	*PF MHB* 86
52-56	1W4 Einhörner	5	*PF MHB* 93
57-59	1W6 Zentauren	6	*PF MHB* 286
60-61	1 Girallon	6	*PF MHB* 126
62-67	1W4 Halb-Celestische Einhörner	6	*PF MHB* 144
68-70	1W4 Satyre	6	*PF MHB* 227
71-73	1 Modernder Schlurfer	6	*PF MHB* 187
74-75	1 Schreckensbär	7	*PF MHB* 24
76-81	1 Nymphe	7	*PF MHB* 199
82-85	2W4 Pegasi	7	*PF MHB* 206
86-90	1W6 Pixies	7	*PF MHB* 210
91-95	1 Baumhirte	8	*PF MHB* 28
96-98	1 Gorgone	8	*PF MHB* 137
99-100	1 Couatl	10	*PF MHB* 37

Tabelle 7-62: Oase

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1 Riesenblutegel	2	*PF MHB* 32
6-8	1 Waran	2	*PF MHB* 91
9-12	1W4 Vagabunden	3	siehe S. 291
13-18	1W4 Geparden	4	*PF MHB* 160
19-22	1 Mimik	4	*PF MHB* 185
23-30	1W6 Angehörige des Fahrenden Volkes	5	siehe S. 290
31-35	1 Reisender Händler	5	siehe S. 271
36-39	1W4 Mittelgroße Wasserelementare	5	*PF MHB* 102
40-42	2W4 Hyänen	5	*PF MHB* 154
43-44	1W4 Riesenskorpione	5	*PF MHB* 242
45-46	1W6 Auerochsen	5	*PF MHB* 148
47	1 Lamia	6	*PF MHB* 166
48-53	1W6 Löwen	6	*PF MHB* 173
54-56	2W6 Gnolle	6	*PF MHB* 127
57-63	1 Chuul	7	*PF MHB* 36
64-68	1 Stegosaurus	7	*PF MHB* 57
69-72	1 Medusa	7	*PF MHB* 180
73-75	1 Junger Messingdrache	7	*PF MHB* 78
76-80	1W6 Bisons	7	*PF MHB* 148
81-82	1W6 Mumien	8	*PF MHB* 191
83-87	1 Sphinx	8	*PF MHB* 243
88-93	1W4 Elefanten	9	*PF MHB* 95
94-96	1 Lehmgolem	10	*PF MHB* 135
97-100	1 Rakshasa	10	*PF MHB* 214

Tabelle 7-63: Polregionen

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W6 Eulen	1	*PF MHB* 272
5-10	1 Eismephit	3	*PF MHB* 183
11-13	1 Schreckensvielfraß	4	*PF MHB* 270
14-18	1 Eisbär (verbesserter Bär)	5	*PF MHB* 24, 295
19-22	1 Eisgolem	5	*PF MHB* 131
23-25	1W4 Yetis	6	*PF MHB* 284
26-33	2W6 Wölfe	6	*PF MHB* 278
34-36	1 Cryohydra	6	*PF MHB* 155
37-38	1 Junger Weißer Drache	6	*PF MHB* 70
39-42	1 Remorhaz	7	*PF MHB* 216
43-49	1W8 Schreckenswölfe	7	*PF MHB* 278
50-55	1W4 Wollnashörner	8	*PF MHB* 197
56-57	1W8 Frostiger Todesalb	8	*PF MHB* 263
58-61	1 Schreckenstiger	8	*PF MHB* 261
62-64	1W6 Monsterjäger	8	siehe S. 257
65-69	1W4 Bestienbändiger	8	siehe S. 259
70-73	1 Frostriese	9	*PF MHB* 218
74-78	2W6 Winterwölfe	10	*PF MHB* 279
79-86	1W6 Wikinger	10	siehe S. 287
87-91	1W6 Frostriesen	12	*PF MHB* 218
92-95	1W6 Mastodonten	12	*PF MHB* 95
96-97	1 Erwachsener Silberdrache	14	*PF MHB* 80
98-99	1 Ehrwürdiger Weißer Drache	15	*PF MHB* 71
100	1 Eislindwurm	17	*PF MHB* 170

Tabelle 7-64: Himmel

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	1W4 Adler	1	*PF MHB* 11
5-6	1W6 Eulen	1	*PF MHB* 272
7-9	2W6 Falken	3	*PF MHB* 272
10-14	1W12 Raben	3	*PF MHB* 274
15-20	1 Wespenschwarm	3	*PF MHB* 275
21-25	1 Halb-Celestisches Einhorn	4	*PF MHB* 144
26-29	2W6 Blutmücken	4	*PF MHB* 33
30-35	1W4 Pteranodons	5	*PF MHB* 57
36-40	1W4 Riesenwespen	5	*PF MHB* 275
41-45	1 Mantikor	5	*PF MHB* 177
46-69	1W6 Schreckhähne	6	*PF MHB* 233
50-52	1W4 Gargylen	6	*PF MHB* 121
53-58	1W4 Greifen	6	*PF MHB* 139
59-65	1W8 Riesenadler	6	*PF MHB* 11
66-70	1 Riesiger Luftelementar	7	*PF MHB* 100
71-74	1 Drakolisk	7	*PF MHB* 145
75-80	1W6 Harpien	7	*PF MHB* 147
81-85	2W4 Pegasi	7	*PF MHB* 206
86-88	1 Junger Grüner Drache	8	*PF MHB* 64
89-92	1 Roch	9	*PF MHB* 223
93-95	1W6 Wyvern	9	*PF MHB* 281
96-97	1 Couatl	10	*PF MHB* 37
98-99	1 Junger Golddrache	11	*PF MHB* 74
100	1 Phönix	15	*PF MHB* 209

Tabelle 7-65: Gemässigte Ebenen

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1W8 Katzen	1	*PF MHB* 273
4-7	1 Giftschlange	1	*PF MHB* 229
8-12	1 Fledermausschwarm	2	*PF MHB* 116
13-16	1 Ankheg	3	*PF MHB* 13
17-21	1 Schreckhahn	3	*PF MHB* 233
22-26	2W6 Goblins	3	*PF MHB* 128
27-28	2W4 Ponys	3	*PF MHB* 207
29-32	1W6 Pferde	4	*PF MHB* 207
33-37	1W4 Riesenameisen	4	*PF MHB* 12
38-40	1W4 Ghule und 1 Grul	4	*PF MHB* 125
41-44	1W4 Schreckensfledermäuse	4	*PF MHB* 116
45-50	1W6 Auerochsen	5	*PF MHB* 148
51-52	1W4 Zentauren	5	*PF MHB* 286
53-57	1W4 Pegasi	5	*PF MHB* 206
58-60	2W4 Wölfe	5	*PF MHB* 278
61-67	1W4 Bisons	6	*PF MHB* 148
68-71	1W6 Riesenskorpione	6	*PF MHB* 242
72-78	1W8 Worge	6	*PF MHB* 279
79-84	2W6 Gnolle	6	*PF MHB* 127
85-89	1W6 Nashörner	7	*PF MHB* 197
90-93	1 Schreckenstiger	8	*PF MHB* 261
94-96	1 Gorgone	8	*PF MHB* 137
97-98	1 Mastodon	9	*PF MHB* 95
99-100	1 Wächternaga	10	*PF MHB* 196

Tabelle 7-66: Vulkan

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-4	2W6 Duergar	3	*PF MHB* 87
5-9	1 Basilisk	5	*PF MHB* 27
10-15	1 Pyrohydra	6	*PF MHB* 154
16-20	1 Halb-Scheusal Minotaurus	6	*PF MHB* 146
21-23	1 Wyvern	6	*PF MHB* 281
24-26	1 Chimäre	7	*PF MHB* 35
27-28	1W4 Zyklopen	7	*PF MHB* 289
29-33	1W4 Mantikoren	7	*PF MHB* 177
34-38	2W6 Schockechsen	7	*PF MHB* 231
39-41	2W4 Jet-Hunde	7	*PF MHB* 158
42-46	1 Behir	8	*PF MHB* 30
47-52	1 Junger Kupferdrache	8	*PF MHB* 76
53-55	1W6 Riesenkragenechse	8	*PF MHB* 91
56-60	1W6 Salamander	9	*PF MHB* 226
61-63	1 Tyrannosaurus	9	*PF MHB* 58
64-68	1 Roch	9	*PF MHB* 223
69-75	1 Junger Roter Drache	10	*PF MHB* 66
76-80	1 Älterer Feuerelementar	11	*PF MHB* 98
81-84	1W4 Große Erdelementare	11	*PF MHB* 96
85-90	1W6 Feuerriesen	13	*PF MHB* 217
91	1 Sturmriese	13	*PF MHB* 221
92-96	1 Erwachsener Roter Drache	14	*PF MHB* 66
97-98	1 Phönix	15	*PF MHB* 209
99-100	1 Ehrwürdiger Roter Drache	19	*PF MHB* 67

Tabelle 7-67: Ödland

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1W4 Gruftschrecken	5	*PF MHB* 142
4-8	2W4 Schreckensfledermäuse	6	*PF MHB* 116
9-13	1W4 Tausendfüßlerschwärme	6	*PF MHB* 247
14-16	2W4 Grule	6	*PF MHB* 125
17-19	1W4 Minotauren	6	*PF MHB* 186
20-24	1 Schreckgespenst	7	*PF MHB* 232
25-30	2W4 Rostmonster	7	*PF MHB* 224
31-36	1 Nabasu	8	*PF MHB* 46
37-41	1 Erinnye	8	*PF MHB* 252
42-45	1W8 Gargylen	8	*PF MHB* 121
46-48	1W4 Halb-Scheusal Minotauren	8	*PF MHB* 146
49-51	1W8 Harpien	8	*PF MHB* 147
52-54	1W6 Todesalben	8	*PF MHB* 263
55-60	1 Mohrg	8	*PF MHB* 188
61-65	1W6 Mumien	8	*PF MHB* 191
66-70	1W6 Geister	10	*PF MHB* 122
71-74	1W4 Düsternagas	10	*PF MHB* 194
75-78	1W6 Vrocks	12	*PF MHB* 51
79-81	1 Leichnam	12	*PF MHB* 168
82-88	1W6 Geisternagas	12	*PF MHB* 195
89-93	1 Purpurwurm	12	*PF MHB* 213
94-96	1W4 Hezrous	13	*PF MHB* 44
97-99	1W6 Zehrer	14	*PF MHB* 286
100	1 Shoggothe	19	*PF MHB* 238



8 Weitere Themen



Das Schwert des Bronzegolems verfehlte Valeros Kopf um Haaresbreite. Unfähig oder unwillig, auf den Schwung einzuwirken, drehte sich der Golem nicht einmal um, als seine Klinge die Hand einer der großbusigen Frauen am Feuer abtrennte. Das Quartett schrie auf und entblößte lange Fangzähne.

„Hey!“, rief Valeros und klang dabei zutiefst beleidigt, „Die habe ich gemocht!”

Seoni zog ein Grimasse und erhob sich in die Luft, ihre Fäuste von bleichem Licht umgeben.

„Nur so unter uns, ich bin mir ziemlich sicher, dass sie dir die Seele aussaugen wollen“, sagte sie.

„Wirklich?“ Valeros rückte seinen Schild zurecht. „Das Spiel kann man auch zu zweit spielen – vielleicht auch zu dritt oder zu viert!“

Das Spiel anpassen

Rollenspiele sind in ihrem Kern Simulationen, deren Regeln sich großteils darauf konzentrieren, wie epische Handlungen ausgeführt werden und wie man an phantastischen Abenteuern legendärer Helden teilnimmt. Daher legen Spiele wie das Pathfinder Rollenspiel den Schwerpunkt auf die üblichen Elemente der Phantastik: Kampf, Magie, Monster und dergleichen, wobei sie Facetten der Simulation berühren, die mehr Einzelheiten erfordern oder von solchen profitieren können, als ein SL aus eigener Kraft liefern könnte. Das *Pathfinder Grundregelwerk* liefert Spielleitern die Werkzeuge, um zahllose Abenteuer zu leiten, und dient als Werkzeugkasten, um dabei zu helfen, nahezu jede erdenkliche phantastische Situation zu erschaffen. Dennoch können keine Regeln alle erdenklichen Umstände abdecken. Anstatt Situationen, die nicht von den Regeln abdeckt werden, nur kurz anzuschneiden, entwickeln und nutzen SL spezialisierte Untersysteme, um ihren Abenteuern neue spannende Ebenen und Genauigkeit hinzuzufügen. Auf diese Weise können Verfolgungsjagden durch überfüllte Städte zu atemberaubenden, neuen Spielen innerhalb des Spieles werden, während eine Wahrsage-Sitzung neuen Realismus erhält, indem man auf die gutbekannten Tricks des Gewerbes zurückgreift.

Dieses Kapitel versucht, Spielleiter besser mit mehr aufregenden Optionen für ihre Kampagnen auszustatten, indem es eine Vielzahl neuer Untersysteme präsentiert und Ratschläge liefert, wie man die gewöhnlichen phantastischen Begegnungen leichter leiten kann. Manche Abschnitte bieten detaillierte Erklärungen zur Anwendung existierender Regeln, andere präsentieren völlig neue Regeln, während wieder andere die Methodik erklären, die hinter dem Aufbau der üblichen Handlungselemente steht. In jedem Fall ist es das Ziel dieses Kapitels, Spielleiter dabei zu unterstützen, aufregendere und einfallsreichere Spiele zu erarbeiten, es beansprucht aber nicht für sich, alle Fragen abzudecken, die während eines Spieles auftreten können. Stattdessen sollten SL diese neuen Regeln und Einzelheiten auf dieselbe Weise einsetzen, wie sie es bereits mit denen im *Pathfinder Grundregelwerk* tun – sie können sie wortgetreu umsetzen oder verändern, damit sie ihnen als Ausgangspunkte für spezielle Erzählungen oder als Grundlage für völlig einzigartige Untersysteme dienen können.

Wann sollte man etwas entwickeln?

Ein Teil des Spaßes am Spielleiten besteht nicht nur darin, sich aufregende Abenteuer auszudenken, sondern auch darin, sich neue Wege zu überlegen, wie man diese Abenteuer präsentieren kann.

Kapitel 2 spricht viele Techniken an, wie ein SL seine Kampagnen fesselnder gestalten kann, aber gute Organisation, Buchhaltung, Spielerunterlagen und dergleichen reichen nicht immer aus. Manchmal könnte ein SL feststellen, dass es in den bestehenden Regeln nichts gibt, was perfekt zu der Begegnung, Kreatur oder einem anderen Element, auf das er zurückgreifen möchte, passt. Statt aber aufzugeben und das Abenteuer umzuschreiben, liegt es völlig in der Macht des SL, mit den Regeln kreativ umzugehen, um das zu erschaffen, was er möchte oder seine Kampagne benötigt. Auch wenn die Regeln des Pathfinder Rollenspiels so gestaltet sind, dass man sie leicht benutzen kann und sie die Fairness im Spiel fördern, existieren sie, um dem SL dabei zu helfen, seine Geschichte zu erzählen, und sollten niemals zu einem Hindernis werden. Wenn die Regeln über- oder umzuarbeiten, so dass sie besser zu einer Situation passen, ein Abenteuer verbessert, steht es im Ermessen jedes SL, die Anpassungen vorzunehmen, die er für nötig hält. Auf der einfachsten Stufe könnten solche Veränderungen rein kosmetischer Natur sein, etwa indem man die Spielwerte eines existierenden Monsters für eine neue Bedrohung verwendet oder einen magischen Gegenstand anders beschreibt als es die Vorlage tut. In anderen Fällen können die bestehenden Regeln so verändert werden, wie der SL es wünscht, wobei aber immer das Gleichgewicht und Fairness beachtet werden sollten. Die Trefferpunkte des Oberschurken oder eines Monsters zu erhöhen, ist keine falsche Entscheidung, wenn die SC ansonsten über den Höhepunkt einer Kampagne hinwegfegen. Dasselbe gilt für die Erhöhung des SG einer Krankheit, die besonders ansteckend sein soll. Tatsächlich sollte der SL sich in solchen Fällen aber auch überlegen, ob eine Veränderung *nicht* vorzunehmen wirklich schlecht für das Spiel sein könnte. Manchmal erschlagen wahre Helden einen Drachen in einer einzigen Runde oder schütteln eine Krankheit ab, welche die Welt verheert. Solche Dinge sorgen dafür, dass die Spieler sich besonders fühlen, und bleiben im Gedächtnis auch noch lange nach dem Ende des Abenteuers.

Zuweilen könnte ein Abenteuer aber nach einer Veränderung verlangen, die weder rein kosmetischer Natur noch eine beiläufige Anpassung ist. In diesem Fall besteht für den SL die Wahlmöglichkeit, eigene Untersysteme für genau die Umstände zu entwickeln, nach denen es ihm verlangt. Es gibt im Spiel keine Autorität neben dem SL, der eine Regel oder ein Untersystem zusagen muss. Veröffentlichte Regeln haben den Vorteil professioneller Entwicklung und ausführlicher Spieltests, aber nichts hält einen SL davon ab, seine eigenen Komponenten hinzuzufügen. Dabei kann es sich um Grundlegendes handeln wie die Nutzung der bestehenden Regeln, um magische Gegenstände oder Monster zu erschaffen, Komplexeres wie die Nutzung bestehender Zauber als Richtlinien zur Erschaffung neuer – oder etwas völlig Neues, wie viele der Untersysteme in diesem Kapitel. Während Spielleiter, die mit den Einzelheiten eines Spieles Schwierigkeiten haben, die Dinge einfach halten oder existierende Regeln nachahmen möchten, könnten die erfahreneren versuchen, jedes Element zu entwickeln, von denen sie meinen, es könnte ihr Spiel verbessern.

Neue Elemente für dein Spiel zu entwickeln muss nicht anstrengend sein – wenn du dich an bestehenden Beispielen orientierst, hast du einen sehr guten Ausgangspunkt. Ein SL könnte eine Tabelle mit wandernden Monstern für sein Abenteuer entwickeln, für seinen Bösewicht einen persönlichen Zauberstab erschaffen oder eine neue Gefahr in Form eines Flammentornados für ein Nebenabenteuer auf der Ebene des Feuers erstellen. In jedem dieser Fälle gibt es bereits Vorlagen und Komponenten für diese Elemente, die vom SL nur ein wenig angepasst werden müssen – sie müssen sich am Ende nur für die Spieler einzigartig anfühlen. Am anderen Ende des Spektrums könnte der SL gezwungen sein, sich auf seinen eigenen Einfallsreichtum zu verlassen, sollte er umfangreiche Regeln für Streitgespräche bei Hofe, das Erklettern titanischer Bestien oder das Abfeuern von Laserkanonen benötigen. In diesem Fall funktionieren einfache, flexible Systeme meist am besten, besonders wenn sie mit bestehenden Regeln arbeiten. Im Fall



der Streitigkeiten bei Hofe könnte man eine Waage benutzen, um darzustellen, in wessen Richtung sich die Sichtweise des Königs bewegt, und die Handlungen und Worte der SC und NSC die Waage auf die eine oder andere Seite bewegen lassen, wodurch man ein detaillierteres System für Streitgespräche erschafft als einen reinen Wurf auf Diplomatie. SL sollten stets versuchen, ihre Regelsysteme zu testen, ehe das Spiel beginnt. Auch sollten sie sie mit existierenden Regeln vergleichen und den Spielern mitteilen, dass sie Regeln ausprobieren, die sie selbst entwickelt haben. Falls die Dinge schiefgehen, kann der SL die Elemente spontan anpassen oder auch ganz auf sein System verzichten und auf die Standardregeln zurückgreifen – und nach dem Spiel ans Reißbrett zurückkehren. Wenn alles gut läuft, sollte der SL die Spieler um Kritik und Verbesserungsvorschläge bitten und zusätzliche Anpassungen vornehmen, bis er ein nützliches, neues Werkzeug fertiggestellt hat.

Wann sollte man etwas verkleiden?

Oft funktioniert etwas, das wie eine Regel aussieht, ebenso gut wie eine Regelung. Wenn ein SL sich einer Situation gegenübersieht, für die es keinen klaren Regelbezug gibt, ihm aber die Zeit oder der Wille fehlt, um ein neues Untersystem zu entwerfen, können gute Erzählkunst, gerechte Beurteilungen und ein wenig Täuschung meist das Problem lösen und das Spiel in Bewegung halten. Falls der Bedarf an einem neuen Regelelement mitten im Spiel auftaucht, hat man selten Zeit, innezuhalten und sich neue Regeln auszudenken. Und während es meist keine Probleme bereitet, kosmetische Veränderungen an bestehenden Regeln und Spielwerten vorzunehmen, neigen Spieler dazu, Pläne zu entwickeln, mit denen kein Regelsystem rechnen kann. Nehmen wir einmal an, dass ein SC losrennen, von einer Klippe springen und einen vorbeifliegenden Drachen so angreifen will, dass er ihm seine Axt in den Rücken treibt, welche er sodann als Haltegriff nutzen will, um auf der fliegenden Bestie verbleiben zu können. Es gibt Regeln für Teile dieser Handlung, aber nicht dafür, einem Gegner eine Waffe in den Leib zu schlagen und sich daranzuhängen. Statt nun aber dem Charakter die Gelegenheit zu einem heroische Auftritt zu verweigern, kannst du auf die Ergebnisse der dir bekannten Regeln zurückgreifen, um zu bewerten, wie der Rest der Aktion ausfällt. Wenn derselbe Charakter beispielsweise einen guten Akrobatikwurf macht und mit seinem Angriff die RK seines Zieles um einiges übertrifft, könntest du bestimmen, dass sein Plan funktioniert und der SC nun am Drachen hängt. Und auf der anderen Seite könnte ein fehlgeschlagener Wurf für den SC einen langen und tiefen Fall zur Folge haben. Wie auch immer, indem du die Regeln auf ungewöhnliche Weise interpretierst oder auch nur um einen Attributswurf bittest, ersparst du es dir, mehrere Regelwerke durchzuarbeiten auf der Suche nach der – leider nicht-existenten – perfekten Lösung. Und wenn du dann auch noch in deinen Notizen blätterst und die Würfel ein paar Mal im Verborgenen wirfst, sollte auch keinem Spieler klar werden, dass du gerade improvisierst.

Drogen und Abhängigkeit

Saufende Helden, Gottheiten des Weines und die weihrauchverhüllten Hallen der Orakel und weisen Männer gehören zu den einprägsamsten Klischees der Mythen und der klassischen Phantastik. Daher ist es auch nicht überraschend, dass die Abenteuer phantastischer Rollenspiele mit ähnlichen Charakteren und Örtlichkeiten gefüllt sind. Schließlich haben zahllose Kampagnen an einem Tisch in einer Schenke begonnen und kennen alle Abenteurer die Stärke zwergischen Dunkelbieres.

Zum Guten wie zum Schlechten können alle Dinge, die man in der realen Welt findet, in einen phantastischen Hintergrund übertragen werden, wo sie teilweise in ihrer Stärke vervielfacht wundersame wie todbringende Eigenschaften erlangen – worin auch bei den Lastern des Alkoholmissbrauches und der Verwendung anderer Drogen kein Unterschied besteht. Auch wenn es in vielen Spielen keinen Platz für Saufgelage oder Abhängigkeiten, welche die Seele verbrennen, gibt, enthalten diese Elemente großes Abenteuerpotential. Egal ob jemand Durchhaltevermögen wie beim Wettsaufen zwischen Herkules und Dionysos simulieren möchte, dekadenten Lotusessern begegnet oder die Verzückung religiöser Mysterien nachstellen möchte, diese Regeln decken die Höhen und Tiefen ab.

Drogen

Drogen sind alchemistische Gegenstände, welche einen Effekt auf den Anwender ausüben. Der Unterschied zu anderen, ähnlichen Gegenständen besteht in einem kurzfristigen, meist positiven Effekt und einer bestimmten Menge Attributsschaden. Ferner besteht auch die Gefahr der Abhängigkeit, eine Art Krankheit mit unterschiedlicher Schwere, welche von der Art der genutzten Droge abhängt.

Wenn ein Charakter eine Droge zu sich nimmt, erhält er sofort den Effekt, Attributsschaden und muss einen Zähigkeitswurf bestehen, um eine Abhängigkeit zu vermeiden (siehe Drogenabhängigkeit). Der Eingangseffekt repräsentiert die bewusstseinsverändernden Effekte, bzw. die Auswirkungen auf den Körper, während der Attributsschaden die Nebeneffekte und die im Körper des Charakters verbleibenden Wirkstoffe darstellt, die nur langsam abgebaut werden. Da Attributsschaden um einen Punkt pro Tag ausheilt, verbleiben Rückstände einer Droge, die einen Punkt Attributsschaden verursacht, einen Tag lang im System des Charakters, manche Drogen verursachen aber auch größeren Schaden und bleiben daher auch länger im Körper aktiv. Die Einnahme mehrerer Dosen einer Droge gleichzeitig hat in der Regel keinen kumulativen positiven Effekt, außer dass jede Dosis weiteren Attributsschaden verursacht und einen Zähigkeitswurf gegen Abhängigkeit erfordert, wobei man nach Ablauf des positiven Effektes natürlich eine neue Dosis einnehmen kann, welche dann den Effekt erneuert oder verlängert.

Drogen können mittels Handwerk (Alchemie) hergestellt werden, der SG entspricht dem Abhängigkeits-SG. Wenn der Hersteller bei seinem Handwerkswurf eine natürliche Eins würfelt, wird er selbst seiner Droge ausgesetzt.

Drogenabhängigkeit

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Droge zu sich nimmt, muss ihm ein Rettungswurf wie in der Beschreibung der Droge angegeben gelingen, um einer Abhängigkeit zu widerstehen. Wenn dem Charakter der Wurf gelingt, wird er nicht von der Substanz abhängig und unterliegt nur den „normalen“ Effekten. Andernfalls fällt er der entsprechenden Abhängigkeit anheim (siehe unten). Sollte ein Charakter mehrere Dosen derselben Droge binnen kurzer Zeit einnehmen, wird es schwerer, einer Abhängigkeit zu widerstehen: Der SG um einer Abhängigkeit zu entgehen steigt um +2 jedes Mal, wenn ein Charakter eine weitere Dosis nimmt, während er noch Attributsschaden von der letzten hat. Führe Buch darüber, wie hoch der SG steigt, selbst wenn ein Charakter bereits süchtig ist, da sich daraus der SG berechnet, um die Abhängigkeit abschütteln zu können.

Abhängigkeit manifestiert sich in drei verschiedenen Stärken: Schwach, Durchschnittlich und Schwerwiegend. Bei jeder Droge ist aufgeführt, wie stark die Abhängigkeit ausfällt, sollte der Zähigkeitswurf gegen Abhängigkeit misslingen. Jede Abhängigkeit führt zu anhaltenden Mali auf Attributwerte, die erst enden, wenn der Charakter seine Sucht überkommt. Im Fall durchschnittlicher und schwerwiegender Abhängigkeit kann der Charakter auch keine durch die jeweilige Droge verursachten Attributsschäden auf normalem Wege heilen.

Jede Art der Abhängigkeit ermutigt den Süchtigen, die abhängigmachende Droge weiterhin zu sich zu nehmen. Während ein Charakter die positiven Effekte einer Droge genießt, unterliegt er nicht den Mali infolge seiner Abhängigkeit. Er erhält die positiven Effekte und den Attributsschaden, die sonstigen Mali werden aber unterdrückt und kehren zurück, sobald die positiven Effekte enden.

Schwache Abhängigkeit
Art Krankheit, unterschiedlich; **Rettungswurf** unterschiedlich
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Malus von –2 auf KO; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

Durchschnittliche Abhängigkeit
Art Krankheit, unterschiedlich; **Rettungswurf** unterschiedlich
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Malus von –2 auf ST und KO; **Ziel** kann keinen Attributsschaden auf natürlichem Wege heilen, der von der abhängigmachenden Droge verursacht wurde; **Heilung** 3 aufeinander folgende Rettungswürfe

Schwerwiegende Abhängigkeit
Art Krankheit, unterschiedlich; **Rettungswurf** unterschiedlich
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Malus von –2 auf ST, GE, KO und WE; **Ziel** kann keinen Attributsschaden auf natürlichem Wege heilen, der von der abhängigmachenden Droge verursacht wurde; **Heilung** 3 aufeinander folgende Rettungswürfe

Abhängigkeit überwinden

Da Abhängigkeiten Krankheiten sind, können sie auch wie welche behandelt und durch *Krankheit kurieren* oder erfolgreiche Zähigkeitswürfe geheilt werden. Im Gegensatz zu normalen Krankheiten steht einem süchtigen Charakter ein Zähigkeitswurf

zur Überwindung seiner Abhängigkeit erst nach einem Tag, an dem er die Droge, von der er abhängig ist, nicht genommen hat, zu. Der SG dieses Zähigkeitswurfes entspricht dem höchsten Abhängigkeits-SG, den er durch seinen Drogenmissbrauch erreicht hat – dies muss nicht zwangsläufig der Abhägigkeits-SG der Droge sein, bei der er seine Sucht überwinden will. Dieser SG sinkt um –2 pro Tag, an dem er die dazugehörende Droge nicht zu sich nimmt. Das Minimum, welches so erreicht werden kann, ist der Ausgangs-SG zur Vermeidung einer Abhängigkeit von dieser Droge.

Abhängig von der Stärke der Sucht des Charakters kann es zwei oder drei aufeinander folgende erfolgreiche Zähigkeitswürfe erfordern, um die Abhängigkeit zu überwinden. Sollte ein Charakter eine Dosis einer Droge, nach welcher er süchtig ist, nehmen, wird er sofort rückfällig, wodurch der Abhängigkeits-SG zu seinem Höchstwert zurückkehrt und frühere erfolgreiche Rettungswürfe verfallen.

Beispieldrogen

Es gibt zahlreiche Arten von Drogen, sowohl in der realen, wie in phantastischen Welten. Wir führen hier einige Beispiele mit einer Vielzahl von Effekten und Auswirkungen auf. Alle Drogen haben die folgenden Eigenschaften:

Art: Dies bestimmt, wie die Droge dem System zugeführt wird, und entspricht den üblichen Arten, wie man Gifte beibringt: Kontakt, Einnahme, Einatmen oder Verwundung.

Abhängigkeit: Dies beschreibt die Schwere der Abhängigkeit, die von der Droge verursacht wird, gefolgt vom Ausgangsschwierigkeitsgrad des Rettungswurfes, den ein Charakter bestehen muss, um einer Abhängigkeit zu widerstehen oder sie zu überwinden. Der SG kann aufgrund mehrfacher Nutzung der Droge ansteigen.

Preis: Der übliche Preis für eine Anwendung der Droge.

Effekt: Die Wirkungsdauer und Auswirkungen der Droge.

Schaden: Die Menge und Art des Attributsschadens.

Aether

Art Einatmen; **Abhängigkeit** Durchschnittlich, Zähigkeit SG 16
Preis 20 GM
Effekt 1 Stunde, +1 Zauberstufe
Effekt 1W4 Stunden, Anwender muss zum Wirken von Zaubern ein Konzentrationswurf gelingen, SG 15 + Zaubergrad
Schaden 1W2 KO-Schaden

Elfischer Absinth

Art Einnahme; **Abhängigkeit** Durchschnittlich, Zähigkeit SG 16
Preis 500 GM
Effekt 1 Stunde, +1W4 CH
Schaden 1W4 KO-Schaden

Kolk

Art Einnahme oder Einatmen; **Abhängigkeit** Schwerwiegend, Zähigkeit SG 24
Preis 45 GM
Effekt 3 Stunden, alchemistischer Bonus von +1W4 auf GE, Malus von –1W4 auf WE
Schaden 1W6 KO-Schaden

Trunkenheit

Wie Drogen kann auch Alkohol missbraucht werden und schwere negative Auswirkungen haben. Als Faustregel kann ein Charakter eine Zahl alkoholischer Getränke entsprechend 1 plus zweimal KO-Modifikator zu sich nehmen, ehe ihm für eine Stunde für jedes Getränk über diesem Limit übel wird. Besonders starke oder exotische alkoholische Getränke können wie normale Drogen behandelt werden. Wer regelmäßig Alkohol missbraucht, kann eine durchschnittlich starke Abhängigkeit entwickeln.

Opium

Art Einnahme, Einatmen oder Verwundung; **Abhängigkeit** Schwerwiegend, Zähigkeit SG 20
Preis 25 GM
Effekt 1 Stunde, +1W8 temporäre Trefferpunkte, alchemistischer Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe, Erschöpfung
Schaden 1W4 KO- und 1W4 WE-Schaden

Pesch

Art Einnahme oder Einatmen; **Abhängigkeit** Durchschnittlich, Zähigkeit SG 20
Preis 15 GM
Effekt 1 Stunde, alchemistischer Bonus von +1W2 auf ST, Malus von –2 auf Rettungswürfe gegen Illusionen und geistesbeeinflussene Effekte
Effekt nach 1 Stunde, 1W2 Stunden Erschöpfung
Schaden 1W2 KO- und 1W2 WE-Schaden

Schinderblatt

Art Einnahme oder Einatmen; **Abhängigkeit** Schwach, Zähigkeit SG 12
Preis 10 GM
Effekt 1 Stunde, alchemistischer Bonus von +2 gegen geistesbeeinflussende Effekte, Erschöpfung
Schaden 1 WE-Schaden

Zerk

Art Verwundung; **Abhängigkeit** Schwach, Zähigkeit SG 18
Preis 50 GM
Effekt 1 Stunde, alchemistischer Bonus von +1 auf Initiative. Ein nach Zerk Süchtiger erhält ferner für die Dauer seiner Abhängigkeit einen alchemistischen Bonus auf Stärke von +1W4.
Schaden 1W2 KO-Schaden

Zittern

Art Einnahme oder Verwundung; **Abhängigkeit** Schwerwiegend, Zähigkeit SG 18
Preis 500 GM
Effekt unterschiedlich, jeweils Wahrscheinlichkeit von 50%, für 1W4 Stunden einzuschlafen oder für 1W4 Minuten immun gegen Furcht zu werden
Schaden 1W2 KO-Schaden

Zwergisches Feuerbier

Art Einnahme; **Abhängigkeit** Durchschnittlich, Zähigkeit SG 20
Preis 50 GM
Effekt 1W4 Runden, wie der Zauber *Wut*
Effekt 1 Stunden; **Kälteresistenz** 5
Schaden 1W2 KO-Schaden

Gefahren

Die Abenteurerwelt ist voller Gefahren auch jenseits ihrer Drachen und gefräßigen Scheusale. Gefahren sind örtliche Bedrohungen, die viel mit Fallen gemeinsam haben, aber üblicherweise in ihrer Gegend normal vorkommen, statt konstruiert zu werden. Gefahren fallen in drei Hauptkategorien: Umgebung, Lebendig und Magisch. Gefahren der Umgebung umfassen unterirdische Bedrohungen wie Einstürze und Bedrohungen in der Wildnis wie Waldbrände. Lebende Gefahren sind Kreaturen, die zu passiv sind, um sie als Monster zu betrachten, aber immernoch eine Gefahr für unachtsame Abenteurer darstellen, wie gefährliche Pilze, Schlicke und Schimmel. Magische Gefahren sind am unvorhersehbarsten und können die Hinterlassenschaft arkaner Experimente, fremdartiger unterirdischer Strahlung oder uralter, fehlgeleiteter Verzauberungen sein.

Gefahren haben einen Herausforderungsgrad wie Fallen oder Monster. Eine typische Gefahr wird ausgelöst, wenn ein Wesen ihr zu nahe kommt oder in sie hineinläuft, und verursacht Schadenspunkte, Attributsschaden oder –entzug oder andere schadhafte Effekte. Die meisten können von achtsamen und kundigen SC erkannt werden. Jede Gefahr sollte einen Weg beinhalten, ihr zu entkommen oder sie zu zerstören, oder auch beides.

Beispiel-Gefahren

Wir stellen hier einige ungewöhnliche Gefahren vor:

Fäulnismaden (HG 4)

Fäulnismaden sind übelkeiterregende Parasiten, die sich von Fleisch ernähren und in Leichen nisten. In der Regel befällt eine Handvoll Fäulnismaden eine einzelne Leiche, ein Wahrnehmungswurf gegen SG 15 reicht aus, um sie zu bemerken und ihnen aus dem Weg zu gehen. Andernfalls brechen 1W6 Maden aus dem Kadaver, um sich in ein Wesen hineinzufressen. Ein Wesen, das um die Gegenwart der Maden weißt, kann mittels eines Reflexwurfes gegen SG 15 versuchen, ihnen auszuweichen. Jede Art der Schadensreduzierung gibt Immunität gegen einen Befall mit Fäulnismaden.

Sobald Fäulnismaden einen lebenden Organismus befallen haben, fressen sie sich einen Weg zum Herzen, Hirn und anderen wichtigen Organen des Wirts und führen so schließlich zu dessen Tod. In der ersten Runde des Befalles kann man die Maden noch mittels Feuereinsatzes gegen die Eintrittsstellen ausbrennen, was die Maden tötet und den Wirt rettet, ihm aber 1W6 Punkte Feuerschaden zufügt. Man kann die Maden auch herausschneiden, doch je länger sie im Wirt verbleiben, umso mehr Schaden verursacht diese Methode; man benötigt eine scharfe Hiebwaffe und einen Wurf auf Heilkunde gegen SG 20, wobei man dem Wirt 1W6 Schaden pro Runde Befall zufügt. Ein erfolgreicher Heilkundewurf entfernt eine Made. *Krankheit kurieren* tötet alle Fäulnismaden in oder auf einem Wirt.

Fäulnismaden

Art Parasitenbefall; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17
Inkubationszeit sofort; **Frequenz** 1/Runde
Effekt 1W2 KO-Schaden pro Made

Gedächtniskristalle (HG 3)

Gedächtniskristalle sind große (60 cm bis 1,20 m hohe) Ansammlungen violetten Quarz, die eine starke Bannmagieaura ausstrahlen. Sie können mittels eines Wurfes auf Wissen (Arkanes) gegen SG 25 erkannt werden. Gedächtniskristalle sind auf die einzigartigen Energien der Zauberkunst eingestimmt und bedienen sich geernteter magischer Energie zum Wachstum und zur Verteidigung. Die Kristalle entziehen Magieanwendern in einem Radius von neun Metern vorbereitete Zauber. Einem Magieanwender im Wirkungsbereich eines Gedächtniskristalls steht jede Runde ein Willenswurf gegen SG 22 zu, bei einem Fehlschlag verliert er einen zufällig ausgewählten vorbereiteten Zauber. Spontane Magieanwender wie Hexenmeister sind davon nicht betroffen.

Wenn die Kristalle beschädigt oder zerbrochen werden, geben sie die gespeicherte Zauberenergie in einer Explosion mentaler Energie ab, welcher bei allen Wesen in einem Umkreis von 3 Metern 1W6 Punkte WE-Schaden verursacht. Gedächtniskristalle sind sehr zerbrechlich (Härte 0, 1 TP). In Bereichen mit starken Kristallvorkommen müssen passierende Kreaturen Akrobatikwürfe gegen SG 10 bestehen, um nicht auf sie zu treten oder gegen sie zu stoßen und sie so zu zerbrechen.

Gifteiche (HG 1 oder 3)

Ein Hautkontakt mit Gifteiche (HG 1) führt zu einem schmerzhaften Ausschlag und das folgende Jucken lässt das Opfer kränkeln, bis der Schaden geheilt ist. Voller Körperkontakt oder das Einatmen von Rauch aus verbrennender Gifteiche ist besonders gefährlich und kann tödliche Folgen haben (HG 3). Ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 15 enthüllt die Eigenarten dieser harmlos erscheinenden Pflanze. Diese Gefahr kann auch bei ähnlich giftigen Pflanzen wie Giftefeu, Giftsumak und Stechnesseln verwendet werden (die letzte ist nicht gefährlich, wenn man sie verbrennt).

Gifteiche

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 13
Inkubationszeit 1 Stunde
Effekt 1W4 GE-Schaden, Kränkelnd bis der Schaden geheilt wird; **Heilung** 1 Rettungswurf

Gifteiche (Schwerer Kontakt)

Art Gift, Kontakt oder Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 16
Inkubationszeit 1 Stunde; **Frequenz** 1/Stunde
Erster Effekt 2W4 GE-Schaden und 1W4 KO-Schaden, Kränkelnd bis der Schaden geheilt wird; **Zweiter** Effekt 1 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Magneterz (HG 2)

Die fremdartigen Energien der unterirdischen Welt können Felsen und Erzadern mit mächtigen magnetischen Feldern aufladen und dadurch eine Gefahr für alle schaffen, die eiserne Metalle tragen oder mit sich führen. Stahl oder Eisen, das sechs Meter oder näher an das Magneterz gebracht wird, wird von dem Erz angezogen. Mittelgroße Kreaturen, die mindestens 30 Pfund Metall bei sich tragen, werden davon betroffen wie durch die besondere Fähigkeit Ziehen (*Pathfinder Monsterhandbuch* 306).

Das Erz hat einen effektiven KMB +7 und KMV 17. Kleine Wesen werden angezogen, wenn sie 15 Pfund Metall dabei haben,

große Wesen ab 60 Pfund. Bei Wesen anderer Größen kannst du das Gewicht nach den Regeln zur Traglast bestimmen (*Pathfinder Grundregelwerk* 169).

Wesen, die Metallrüstungen tragen, haben einen Malus auf ihre KMV, um dem Zug zu widerstehen (-2 bei Mittelschwerer, –4 bei Schwerer Rüstung). Betroffene Wesen werden sechs Meter angezogen, schlagen dann für 2W6 Schaden gegen den Fels und gelten als im Ringkampf. Wesen, die keine große Menge Metall am Leib tragen, sondern Metallgegenstände in den Händen halten, werden das Ziel eines Entwaffnen-Manövers, da ihnen die Gegenstände aus den Händen gerissen werden.

Gegenstände, die nun am Magneterz kleben, können mittels eines erfolgreichen Kampfmanöverwurfes für Ringkampf gegen die KMV des Erzes losgerissen werden.

Ohrensucher (HG 5)

Ohrensucher sind kleine, bleiche Würmer, die in verrottendem Holz oder anderen organischen Abfällen leben. Man kann sie mittels eines Wahrnehmungswurfes gegen SG 15 erkennen. Andernfalls transportiert jedes Lebewesen, welches das Versteck eines Ohrensuchers anstubst, einen oder mehrere Ohrensucher auf seinen Körper. Diese suchen sodann eine warme Stelle – sie haben eine Vorliebe für den Ohrkanal. Dort legen sie 2W8 Eier und verenden. Die Eier schlüpfen 4W6 Stunden später und die Larven verschlingen das umgebende Fleisch. Mit dem Tod ihres Wirtes kriechen die neuen Ohrensucher heraus und suchen einen neuen Wirt.

Krankheit kurieren tötet alle Ohrensucher und nicht geschlüpften Eier an oder in einem Wirt. Manche Ohrensucher ziehen es vor, in intaktem Holz zu leben, und verbergen sich häufig in Türen in Gewölben. Die kleinen Löcher, welche diese Unterart hinterlässt, sind besonders schwer zu entdecken (Wahrnehmung SG 20).

Ohrensucher

Art Parasitenbefall; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 15
Inkubationszeit 4W6 Stunden; **Frequenz** 1/Stunde
Effekt 1W6 KO-Schaden

Schlechte Luft (HG 1 oder 4)

Taschen mit geringer Sauerstoffkonzentration stellen eine unsichtbare Gefahr für Bergarbeiter, Höhlenforscher und durch Höhlen reisende Abenteurer dar. Nichtbrennbare Gase wie Karbondioxid oder Nitrogen haben einen HG von 1 und erfordern einen Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 25, um sie zu bemerken. Wesen, welche die Luft einatmen, muss stündlich ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 + 1 pro vorherigem Wurf gelingen oder sie sind erschöpft (Zustand). Wenn ein Wesen erschöpft ist, beginnt es langsam zu ersticken (*Pathfinder Grundregelwerk* 445). Kreaturen können den Atem anhalten, um diese Auswirkungen zu vermeiden.

Entflammbare Dämpfe wie Kohlengas sind viel gefährlicher (HG 4). Diese Gase verdrängen die atembare Luft in den Lungen und verursachen Erschöpfung (s.o.). Ferner kann jede offene Flamme eine Explosion für 6W6 Schadenspunkte in der ganzen Kaverne oder innerhalb von 1,50 Metern vom Zugang entfernt verursachen (Reflex gegen SG 15 halbiert). Das Feuer verbraucht den Sauerstoff in der Luft und macht sie für 2W4 Minuten nicht atembar. Nach einer Explosion braucht entflammbares Gas in der Regel mehrere Tage, um sich wieder in einer gefährlichen Menge anzusammeln.

Parasitenbefall

Parasiten wie Ohrensucher oder Fäulnismaden können Parasitenbefall herbeiführen, ein Gebrechen ähnlich einer Krankheit. Parasitenbefall kann nur durch besondere Methoden geheilt werden, egal wie viele Rettungswürfe man schafft, der Befall besteht fort. *Krankheit kurieren* oder ähnliche Effekte beenden einen Parasitenbefall auf der Stelle. Immunität gegen Krankheiten bietet keinen Schutz, da der Befall durch die Parasiten verursacht wird.

Verfluchter Teich (HG 3)

Die nachklingenden Effekte uralter Flüche oder die schädlichen Energien, die aus einem versenkten, verfluchten magischen Gegenstand austreten, können einen einfachen Wasserteich in eine große magische Gefahr verwandeln. Ein verfluchter Teich lockt Vorbeigehende mittels eines *Stillen Trugbildes* von glitzernden Schätzen auf seinem Grund in seine Tiefen (Willen SG 16 zum Anzweifeln). Jedes Wesen, das den Schatz in drei Metern Tiefe erreicht, löst den Fluch aus, welcher seine Wahrnehmung des Teiches verändert, sofern ihm kein Willenswurf gegen SG 16 gelingt. Das Wasser scheint sich in zähflüssigen Schleim zu verwandeln, während der Teich selbst plötzlich zwölf Meter tief zu sein scheint. Schwimmenwürfe im Teich erleiden einen Malus von –10 und die Schwimmbewegungsrate ist auf 50% reduziert aufgrund der Effekte. Das Wirken von Zaubern erfordert einen Konzentrationswurf mit einem SG von 15 + Zaubergrad. Ein verfluchter Teich strahlt starke Magie aus und kann mittels *Magie bannen* oder *Fluch brechen* zerstört werden (Wurf auf Zauberstufe gegen SG 15).

Zaubersenke (HG 6)

Zaubersenken, das sind Gebiete magischer Entropie, welche Zaubersprüche unterbrechen. Sie entstehen zuweilen an den Stätten großer magischer Zweikämpfe, durch die Zerstörung mächtiger Artefakte oder durch Wirbel mystischer Energien an den Ausläufern antimagischer Zonen. Sie variieren in der Größe zwischen kleinen Blasen, die vielleicht ein, zwei Meter durchmessen bis hin zu Gebieten von der Größe einer Stadt. Ein erfolgreicher Wurf auf Zauberkunde gegen SG 20 erkennt ein leises Klingeln in der Luft, das die Präsenz einer Zaubersenke in der Nähe ankündigt.

Ein aktiver Zauber, der in eine Zaubersenke gebracht wird, könnte gebannt werden. Jeder Zauber, der innerhalb einer Senke angewendet wird, wird zum sofortigen Ziel eines Gegenzaubers (beides wie *Magie bannen* auf Zauberstufe 8). Die entstehende Freisetzung magischer Energie verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Zaubergrad in einer Explosion mit 1,50 Meter Radius mit dem Träger des Zaubers, bzw. dem Zauberwirker im Mittelpunkt (Reflex gegen SG 15 halbiert den Schaden). Falls mehrere einander überlappende Energiestöße dasselbe Ziel treffen, wirkt sich nur der höchste Schaden aus. Sobald ein Zaubereffekt einen Bannversuch überstanden hat, wird er nicht erneut betroffen, solange er die Zaubersenke nicht verlässt und wieder betritt. Mächtigere Zaubersenken sind noch störender – jede Erhöhung des HG um +1 erhöht auch die Zauberstufe des Bannwurfes um +2 und den SG des Rettungswurfes gegen den Energiestoßschaden um +1.

Geheimnisse und Ermittlungen

Eine bevorzugte Waffe, die unerklärlicherweise Blutflecken aufweist, ein Schatz, der trotz bester Verteidigungsmaßnahmen entwendet wird, ein verschlossener Raum mit einer übel zugerichteten Leiche darin – solche Elemente scheinen eher in Kriminalromanen daheim zu sein, als den meisten Rollenspielen, bei denen es eher darum geht, das Schwert zu schwingen. Dennoch haben die Literaturgattungen des Phantastischen und des Geheimnisvollen eine lange und überlappende Tradition, weshalb Aspekt der Kriminal- und Detektivarbeit auch Potential für einprägsame Abenteuer besitzen. In der Phantastik erhalten Geheimnisse oft neue Facetten, da Magie, die Fähigkeiten von Monstern und andere wundersame Elemente die Möglichkeiten gewaltig erweitern. Dennoch eröffnet die Phantastik nicht nur dem Verbrechen neue Pfade, sondern auch der Aufklärung, und viele klassische Vergehen könnten durch die Anwendung eines einfachen Zaubers gelöst werden. Entsprechend verändern sich die Bereich des Verbrechens, des Geheimnisvollen und der Untersuchungen vollständig, sobald Magie ins Spiel kommt. Der SL, welcher rätselhafte Abenteuer entwickeln möchte, wird gezwungen, über die Klischees der klassischen Detektivgeschichten hinauszudenken und die Logik des Unmöglichen in seine Pläne miteinzubeziehen.

Wenn der SL ein Abenteuer plant, bei dem ein Geheimnis der Dreh- und Angelpunkt ist, muss er den Handlungsbogen aus zwei Blickwinkeln betrachten und sich dabei sowohl über die Elemente des Geheimnisses, wie auch die Untersuchungsmethoden der Detektive (d.h. meist der SC) gewahr werden.

Das phantastische Geheimnis

Die Wurzel aller phantastischen Geheimnisse ist ein Rätsel, welches gelöst werden muss. Bei der Grundlage dieses Rätsels kann ein SL sich von den traditionellen Erzählungen von Verschwörung und Täuschung inspirieren lassen. Sobald er eine Grundhandlung hat, fügt er zusätzliche Einzelheiten hinzu, die für seine phantastische Hintergrundwelt wichtig sind, so dass das Geheimnis glaubhafter wird, schwieriger zu lösen ist und besser zu den Elementen einer magischen Welt passt.

Schichten: Die besten Geheimnisse bestehen nicht nur aus einem Rätsel. Wenn jemand ermordet wird, könnte es recht leicht für die SC sein, den Mörder aufzuspüren. Zusätzliche Schichten geben den SC mehr, mit dem sie arbeiten können und reduzieren zugleich die Wirksamkeit von Erkenntniszaubern. Eine Person wünscht den Tod einer anderen, also heuert sie einen Schläger an, der den Mord begehen soll. Auf dem Weg zum Haus des Opfers läuft der Auftragsmörder einem Mitglied der Stadtwache in die Arme, verfällt in Panik und tötet die Wache. Am nächsten Tag sucht er sein Opfer auf und tötet auch dieses. Jetzt haben die SC zwei Morde zu untersuchen, wovon nur der zweite der beabsichtigte Mord ist – und der Mörder ist nicht der Auftraggeber des Verbrechens.

Mehrere Bösewichte: Wenn du Schichten verwendest, dann überlege auch, ob du auch auf mehrere Bösewichte zurückgreifen könntest, die unterschiedliche Rollen in dem Verbrechen spielen. Diese Überlegungen kannst du auch bei Geheimnissen ohne Verbrechensbezug einsetzen: Wenn der örtliche Kleriker von Alpträumen geplagt wird, könnte dies ebenso viel mit dem bösen Kult zu tun haben, der unter der Schenke sein Hauptquartier hat, wie mit den seltsamen Pilzen, die seine Haushälterin ihm als Suppe gekocht hat. Bei einem Geheimnis, das aus einer Kombination von Faktoren besteht, können die SC viel schwerer direkt ans Ende springen.

Geheimnisse in Geheimnissen: Bei einem Detektivabenteuer ist es einfach, jeden, der nicht schuldig ist, als „unschuldig“ zu betrachten – jene, die nichts wissen und nichts verheimlichen. Dennoch kennt jeder, der mit einem Rätsel verknüpft ist, Geheimnisse, die er aus verschiedenen Gründen mit niemandem teilen möchte. Zeugen und Verdächtige könnten Hinweise besitzen, die sie als solche gar nicht erkennen – kleine Zwischenfälle, von denen sie sich gar nicht vorstellen können, dass sie mit dem eigentlichen Rätsel in irgendeiner Verbindung stehen. Und sie haben ihre eigenen Geheimnisse, die sie bewahren wollen und die der Irreführung dienen können.

Die Wahrheit: Wenn man ein Abenteuer auf der Grundlage eines geheimnisvollen Geschehens zusammenstellt, ist es sehr wichtig, eine zeitliche Übersicht der Ereignisse aufzustellen. Sobald der SL genau weiß, was passiert ist, kann er leicht mit SC umgehen, die unerwartete Handlungen vollziehen. Welches Ereignis hat zu dem Mysterium geführt, wer ist beteiligt, wer kennt Einzelheiten des Zwischenfalles, wie viel Zeit ist zwischen den Geschehnissen verstrichen?

Wie man ein Detektivabenteuer spielleitet

Ein Detektivabenteuer zu leiten, kann sich sehr von einem eher linearen Abenteuer unterscheiden, das an einer Örtlichkeit spielt. Die Untersuchungen erlauben den SC meist mehr Freiraum, um ihre Theorien zu verschiedenen Ergebnissen zu verfolgen. Daher musst du stets darauf bedacht sein, dass das Abenteuer interessant bleibt und nicht aus dem Ruder läuft.

Hinweise: Einzelheiten sind die Brotkrumen, mit denen ein SL die SC durch ein Abenteuer um ein Mysterium führt. Nur weil einem Detektivabenteuer tatsächliche Gewölbemauern fehlen, welche die Gruppe von Begegnung zu Begegnung führen, verliert der SL dadurch nicht die Kontrolle. Manchmal kann ein Hinweis ein direkter Fingerzeig zur nächsten Begegnung sein, manchmal bedarf er weiterer Einzelheiten oder Nachforschungen und verändert seinen Bedeutungsinhalt, je mehr Informationen die SC ausgraben. Hinweise ermöglichen es dem SL, die SC von einem Ort zum nächsten zu führen und dabei die Illusion der freien Wahl aufrechtzuerhalten. Die Charakter können zwar überallhin gehen, wohin sie wollen, und alle Möglichkeiten ausnutzen, die sie zu sehen meinen, dennoch schreitet das Abenteuer nicht fort, bis sie den nächsten Punkt erreichen.

Die richtigen Einzelheiten: In Detektivgeschichten ist es nicht unüblich, dass der Ermittler einen Fall aufgrund seines umfangreichen Wissens oder seiner Vertrautheit mit einer kleinen Einzelheit löst. Doch auch wenn die Charaktere mit den Besonderheiten ihrer Welt vertraut sein mögen, sind es die Spieler oft nicht. Bei den wenigsten Spielern kann man davon ausgehen, dass sie Hinweise, welche umfangreiches Wissen um die Spielwelt oder Hintergrunddetails, die noch nicht in der Kampagne ausreichend beleuchtet wurden, erfordern, erkennen und darauf reagieren. In solchen Fällen kann der SL um Fertigkeitswürfe bitten, um den SC Gelegenheit zu geben, die Hinweise vor ihnen zu erkennen und zu deuten. Dies gibt den Spielern Zugang zu den Einsichten ihrer Charaktere, um die Untersuchung voranzubringen, und ist befriedigender als den NSC dabei zuzusehen, wie sie die Durchbrüche in der Handlung erzielen.

Zugleich könnte eine Gruppe einen Hinweis auch übersehen und dem Abenteuer ein Detail fehlen, das dem SL noch nicht aufgefallen ist. Der SL muss dafür sorgen, dass die Ermittlungen immer eine

Richtung haben. Wenn alle Hinweise in Sackgassen führen oder die Gruppe in Streit und Untätigkeit versinkt, ist es an der Zeit, einen neuen Hinweis oder einen NSC mit ein wenig Wissen und Einsicht einzuführen. Manchmal reicht es auch schon, wenn ein NSC die SC subtil an eine vergessene Facette des Rätsels erinnert, um eine neue Erkenntnis auszulösen, ohne dass die Spieler sich vorkommen, also würde ihnen der Handlungsbogen häppchenweise zugeführt.

Lass die SC ans Steuer: Natürlich besteht die Versuchung, die ganzen Fähigkeiten der SC zur Aufklärung eines Rätsels zu negieren, um das Geheimnis zu erhalten. Bei einer Detektivgeschichte ist es für den SL noch wichtiger als bei anderen Abenteuern, reaktiv zu sein. Lass die SC von ihren Fähigkeiten Gebrauch machen. Lass sie Hinweise finden und entscheiden, wohin sie sich als nächstes wenden wollen – auch wenn dies bedeutet, dass sie sich von der Spur entfernen oder einem roten Hering – einer falschen Spur – folgen. Die involvierten NSC sollten ihre eigenen Ziele verfolgen und die nötigen Vorkehrungen treffen, um sich selbst zu schützen, der SL allerdings sollte niemals die Fähigkeiten der SC von Grund auf behindern, um die Dinge schwerer zu gestalten.



Schnüfflersicher: Trotz der besten Anstrengungen des SL kann ein frühzeitiger Ausrutscher oder eine unerwartete Ermittlungsrichtung die SC direkt zur Lösung führen, wobei sie einige oder alle Hinweise und Begegnungen überspringen. In unbedeutenderen Fällen sollten die SC für ihre Schläue belohnt werden und vielleicht ein paar Gefahren oder unwichtige Begegnungen übergehen können. Wenn es aber bedeutsamer ist, kann ein SL auch reaktiv in Bezug auf seinen Handlungsfaden sein. Vielleicht treffen die SC beim Haus des Kriminellen ein und finden ihn tot vor, so dass der SL einen neuen Oberbösewicht erschaffen und Hinweise und Zwischenfälle, die die SC übersprungen haben, doch noch verwenden kann. Oder vielleicht legt der SL auch die Saat für ein neues Rätsel in Gestalt eines verschlüsselten Briefes, Hinweisen auf magischen Zwang oder einer seltsamen Karte – alles Dinge, die auf ein größeres Hintergrundgeschehen hindeuten. Die SC mögen glauben, dass das Rätsel einfach zu lösen war, doch die Hinweise deuten darauf hin, dass es nur die Spitze des Eisberges war.

Unter-Abenteuer: Ein ausführliches Detektivabenteuer muss nicht die Elemente traditionellerer Abenteuer ausschließen – indem du Kämpfe, Herausforderungen und sogar mit dem Geheimnis in Bezug stehende Gewölbe hinzufügst, steigerst du die Begeisterung der Gruppe und sorgst dafür, dass das Mysterium sich wie ein Abenteuer und nicht nur wie eine in die Länge gezogene Rollenspielbegegnung anfühlt.

Magische Ermittlungen

Wenn der SL ein Abenteuer um ein Rätsel entwirft, muss er der Realität seiner phantastischen Welt ins Auge blicken – insbesondere Magie. Auch wenn manche Verbrechen und Verbrecher gegenüber den richtigen Zaubern sehr verwundbar sein könnten, werden wahre Meisterplaner sich dieser Arten von Magie bewusst sein und ihre Ressourcen entsprechend einsetzen, um magische Ermittlungen gegen sie zu stören. Ein SL sollte daher mit den Effekten der üblichen Erkenntniszauber vertraut sein, sowie mit welchen Zaubern man sie stören könnte.

Gedanken wahrnehmen: *Gedanken wahrnehmen* ist ein nützlicher Zauber bei der Befragung von Zeugen. Der SL sollte den Kriminellen nicht unter den Zeugen platzieren, wenn die SC wahrscheinlich auf *Gedanken wahrnehmen* zurückgreifen werden. Anderseits haben auch Zeugen Meinungen und dunkle Gedanken, die verdächtig wirken und die Ermittler auf die falsche Spur schicken könnten, so dass die meisten die Ungenauigkeit des Zaubers in solchen Situationen erkennen dürften.

Lügen erkennen: Indem sie Lügen aufdecken, können die SC sich bei ihren Ermittlungen auf das konzentrieren, was verborgen wird – meist die Wahrheit über das Verbrechen. Jedoch lügen Menschen (und Elfen und Zwerge …) auch aus anderen Gründen. Ein Verdächtiger oder ein Zeuge könnten aus vielen Gründen nicht die Wahrheit sagen, etwa aus Scham über etwas, das sie tun oder getan haben, Furcht vor Vergeltung oder um jemanden zu beschützen. Und ein Verdächtiger kann auch stets verneinen, dass er lüge, und sich weigern, noch etwas zu sagen.

Weissagung: Die SC könnten den Zauber *Weissagung* verwenden, um zu versuchen, das Geheimnis zu lösen. Der SL muss ihre Frage aber nicht direkt beantworten. Mehrere *Weissagungen* zum selben Thema ergeben denselben Ratschlag, wenn die SC also dem Rat nicht folgen und aus dem Folgenden lernen, was ihnen möglich ist, erfahren sie auch nicht mehr, wenn sie unterschiedliche Fragen zu dem Verbrechen stellen.

Gesinnung erkennen: Nur weil ein NSC eine böse Gesinnung hat, heißt das nicht, dass er der Urheber des Mysteriums oder auch nur ein Bösewicht ist. In der normalen Gesellschaft kommt es jeden Tag zu zahllosen bösen Nicklichkeiten, aber die Taten eines kleinen Betrügers haben meist nichts mit dem größeren Handlungsfaden zu tun. *Gesinnung erkennen* ist folglich nicht das perfekte Werkzeug zum Aufspüren von Bösewichten.

Allerdings gibt es keinen besseren Weg, die Gruppe von der Schuld eines Charakters zu überzeugen, als wenn *Gesinnung erkennen* bei ihm schlichtweg scheitert. Ein schlauer Bösewicht mit Zugang zu *Gesinnung verbergen* könnte die Gesinnung eines oder mehrerer Unschuldiger verschleiern und so Ermittlern, welche sich auf Magie verlassen, einen großen Stolperstein in den Weg werfen.

Erinnerung verändern: Zeugen, Verdächtige und selbst Kriminelle könnten sich an bestimmte Informationen nicht mehr erinnern, wenn ihr Gedächtnis manipuliert wurde. Der SL sollte aber nicht zu häufig von diesem Zauber Gebrauch machen. Wie auch in anderen Fällen störender Magie sollten die SC etwas daraus lernen, dass sie nichts erfahren haben. Zumindest könnten sie das Wirken von Zwang-Magie vermuten – und damit die Beteiligung eines Magieanwenders.

Mit Toten sprechen: Mit Toten sprechen erlaubt den SC, mit einer Leiche zu reden – die Leiche weiß aber auch nur die Dinge, die sie zu Lebzeiten wusste. Wenn das Opfer von hinten angegriffen wurde, hat es seinen Mörder vielleicht gar nicht gesehen. *Mit Toten sprechen* versagt auch, wenn die Leiche während der letzten Woche bereits einmal Ziel dieses Zaubers war oder keinen Mund mehr besitzt. Aber vergiss nicht, den SC für ihre Mühen ein paar Hinweise zu geben.

Glücksspiel

Glücksspiel gehört zu den Standardelementen phantastischer Rollenspiele, seien es großangelegte Glücksspiele in glitzernden Kasinos im reichen Teil der Stadt oder Kartenspiele mit gefährlich hohen Einsätzen im Hinterzimmer einer Taverne. Spieler und Spielleiter können natürlich die Rollenspielregeln außen vor lassen und untereinander mit Karten oder Würfeln spielen, ohne die teilweise weit auseinanderlaufenden Fähigkeiten und Fertigkeitsmodifikatoren der Charaktere zu berücksichtigen, doch niemand, der zum Rollenspielen zu dir kommt, wird zufrieden sein, wenn du die ganze Nacht nur Croupier spielst. Du musst den Ausflug deiner Spieler zur Spielhalle zum Goldenen Goblin phantastisch gestalten, wenn sie eine erfolgreiche Spielerfahrung mitnehmen sollen – und dies in beiden Bedeutungen des Wortes „Spiel".

Die richtige Atmosphäre schaffen

Charaktere betreten keine Spielhallen für die leicht unterdurchschnittliche Möglichkeit, Verluste ausgleichen zu können. Sie kommen wegen der Kameradschaft, der schmackhaften Getränke und der stark unterdurchschnittlichen Chance auf den großen Gewinn. Entsprechend sollte deine Spielhölle spaßig und reich an Charakter sein. Ein gehobenes Kasino könnte elfische Tänzerinnen auf der Bühne haben, besondere zwergische Getränke anbieten und an den Tischen könnten reiche Gäste sitzen, die als Aufhänger für wilde Abenteuer fungieren. Eine Spielhalle am unteren Ende der Qualitätsskala könnte Wand an Wand mit anderen Lasterhöhlen existieren, Oger als Rausschmeißer beschäftigen und ständig kurz vor einer Kneipenschlägerei stehen.

Wenn die SC eintreten, dann beschreibe, was geschieht. Lass den Magier des Hauses *Magie entdecken* wirken und auf den SC mit der *Kristallkugel* im Rucksack deuten. Lass einen adligen Halbling vor Freude auf und ab springen, wenn er den Jackpot beim Drei-Kronen-Poker gewinnt. Lass sie sehen, wie ein Goblin-Kellner aus dem Fenster geworfen wird, nachdem er dabei erwischt wurde, wie er Spielgewinne zwischen seinen spitzen Zähnen hinausschmuggeln wollte. Erwecke bei den Charakteren den Wunsch, dort sein zu wollen.

Wenn sie sich zum Spielen niederlassen, stelle sicher, dass es etwas ist, das sie auch gewinnen können. Im Kleingeldbereich sind lange Durststrecken üblich, aber sie machen keinen Spaß im Rollenspiel. Wähle ein Spiel mit hektischen Wendungen, der Möglichkeit, alles zu verlieren, und dem gelegentlichen unglaublichen Sieg.

Biete ihnen ein Abenteuer, bei dem der Ausgang egal ist – wenn sie alles verlieren, dann könnte der Besitzer des Clubs ihnen die Möglichkeit geben, ihre Verluste zurückzugewinnen, indem sie sich die Kobolde in der Kanalisation vornehmen. Wenn sie die Bank sprengen, dann lass ein paar Halborks versuchen, ihnen den Gewinn in einer Seitenstraße wieder abzunehmen.

Arten von Glücksspielen

Es gibt tausende von Glücksspielen, die alle in einige wenige Kategorien fallen. Viele kombinieren Elemente verschiedener Kategorien. Unterschiedliche Spieler spielen unterschiedlich Arten von Spielen, weshalb es eine gute Idee ist, eine breite Auswahl zur Hand zu haben.

Bluffen: Diese Spiele erfordern von einem Spieler zu erraten, was ein anderer Spieler z.B. an Kartenwerten auf der Hand hat, und zu entscheiden, ob er versuchen will, dies zu schlagen. Poker ist ein Spiel, welches auf Bluffen basiert, und daher kein Glücksspiel im Sinn des Wortes. Glück ist wichtig, Befähigung auf die Dauer aber noch bedeutsamer.

Lotterie: Jeder Spieler erwirbt einen oder mehrere Anteile an einer größeren Menge. Ein Anteil wird zufällig als Sieger ausgewählt und dessen Besitzer erhält den Großteil der Wettsumme.

Schlag-die-Bank: Bei Spielen wie Baccara legt das Haus einen bestimmten Wert fest, den der Spieler zu schlagen versucht. Manchmal muss ein Schiedsspruch gefällt werden wie bei Blackjack, wenn Bank wie Spieler höhere Werte als 21 erreichen und damit scheitern.

Übereinstimmung: Der Spieler gewinnt, wenn bestimmte Muster auftreten, wie z.B. bei einem Spielautomaten. Manche könnten wertvoller sein als andere, so dass bei einem Spiel, bei dem 3W6 gewürfelt werden und das Ziel darin besteht, Drillinge zu erreichen, 1-1-1 weniger wert sein könnte als 6-6-6.

Wähle eine Zahl: Bei Spielen wie Roulette oder Keno wählt jeder Spieler eine oder mehrere Zahlen. Als nächstes wird ein Ergebnis ermittelt. Wer auf eine Zahl gesetzt hat, die mit dem Ergebnis übereinstimmt, gewinnt, alle andere verlieren.

Wetten: Dies sind Wetten auf die Ausgänge von Ereignissen, über die man nur unvollständige Kenntnis hat. Sportwetten sind die bekanntesten dieser Wetten. Das Haus bestimmt eine Linie, von der es annimmt, das die Hälfte der Wettenden eine Seite und die andere Hälfte die andere Seite wählen wird. Das Ereignis findet statt und diejenigen, die richtig getippt haben, werden ausgezahlt.

Glücksspiel und Fertigkeitswürfe

Es gibt einen Grund dafür, weshalb „Glücksspiel" keine Fertigkeit beim Pathfinder Rollenspiel ist – Glücksspiel ist keine Fertigkeit! Von falsch bezeichneten Fertigkeitsspielen wie Poker abgesehen ist ein Glückspiel schon von der Definition her ein Abwarten, was das Glück einem bringt. Man kann sein Glück nicht vorbestimmen, außer man betrügt. Und da das Haus immer einen Vorteil hat, kann man nicht reich werden, wenn man gegen das Haus spielt.

Allerdings gibt es die Fertigkeit Beruf (Spieler). Wie bei allen Berufsfertigkeiten geht es bei dieser auf Weisheit basierenden Fähigkeit darum, wieviel Geld man in einer Woche verdienen kann, nicht um den Sieg bei einer bestimmten Rouletterunde. Es geht darum, herauszufinden, wo man spielt, wann man spielt und mit wem man spielt. Ein Charakter mit vielen Rängen in dieser Fertigkeit spielt sehr oft, hält seine Verluste gering und nutzt wahrscheinlich noch viele andere Fertigkeiten.

In einem fertigkeitsbasierten Spiel wie Poker kannst du auf den Wert in Beruf (Spieler) eines Charakters zurückgreifen,

um eine Wertung vorzunehmen, so wie ein Charakter Beruf (Fischer) nutzen kann, um einen Fisch zum Abendessen zu fangen. Es muss aber nicht die einzige Fertigkeit sein, auf die er zurückgreift – Bluffen, Einschüchtern, Motiv erkennen und (zum Betrügen) Fingerfertigkeit können alle genutzt werden, um ein einzelnes Spiel zu gewinnen. Die Würfe können mit etwas Rollenspiel das Finale einer Kartenrunde zu einer interessanten Begegnung machen.

Glücksspiele

Bei wahren Glücksspielen sollte das Glück im Vordergrund stehen. Weder der Spieler noch das Haus haben die Kontrolle – die Würfel haben sie und kein noch so hoher Rang in der Berufsfertigkeit (Spieler) kann einem Spieler helfen zu gewinnen. So sollte es jedenfalls sein. Spieler wollen beim Würfelspiel nicht gewinnen, weil sie hohe Geschicklichkeitswerte haben, sondern weil die Würfel an diesem Abend heiß sind.

Natürlich kann man immer noch auf Betrügen zurückgreifen, um seine Chancen zu verbessern. Fingerfertigkeit ist die nützlichste Fertigkeit, aber Mechanismus ausschalten könnte auch etwas bringen. Dazu kommt die Möglichkeit, Magie zum Betrügen zu nutzen. Zauber wie *Magierhand*, *Stilles Trugbild* oder *Erinnerung verändern* können schlechte Ergebnisse in gute Ergebnisse verändern. Dabei erwischt zu werden, kann allerdings zu viel, viel übleren Ergebnissen führen.

Ein Glücksspiel erfinden

Ein Glücksspiel besteht aus fünf unterschiedlichen Elementen: dem Haus, der Ausstattung, dem Mechanismus, der Wettchance und dem Gewinn.

Haus: Das Haus ist die Quelle des Spieles und legt den Stil des Spieles fest. Ein „strenges“ Haus veranstaltet Spiele, bei denen es die Kontrolle behält und die Spieler kaum etwas beeinflussen können. Ein „lockeres“ Haus möchte, dass mehr Leute spielen und geht oft hohe Risiken ein, damit die Spieler höhere Einsätze machen. Der Unterschied zwischen Gewinn oder Verlust fällt höher aus, wenn das Haus es locker angeht.

Solange das Haus bei allen Spielen einen Vorteil besitzt, muss es sich nur darüber Gedanken machen, wieviel es verlieren kann, wenn alle Spieler plötzlich gewinnen sollten. Ein Haus, das seine Wetten nicht bedienen und Gewinner nicht auszahlen kann, ist nicht lange erfolgreich.

Ausstattung: Dies sind die zum Spielen erforderlichen Dinge. Es sind nicht nur Würfel oder Karten, du brauchst oft auch Zählsteine, Münzen oder sogar Miniaturen. Du solltest ebenfalls bestimmen, wieviele Leute erforderlich sind für eine Spielrunde. In der Regel ist es nur ein Geber, aber andere könnten z.B. vier Leute auf Seiten des Hauses erfordern.

Mechanismus: Der Mechanismus bestimmt, wie das Spiel gespielt wird. Er sollte einfach und leicht zu verstehen sein: Platziere einen Chip auf dem Brett und würfle mit zwei Würfeln, wähle eine Zahl und dreh ein Rad, benutze einige deiner eigenen Karten und ein paar, die vor dir auf dem Tisch liegen. Die reine Menge möglicher Ergebnisse kann dabei ziemlich beeindruckend sein, z.B. auf welche Felder und Kombinationen man bei Roulette setzen kann.

Beispiel für ein Glücksspiel: "Zwanzigknöchel"

Zwanzigknöchel ist ein Schlag-die-Bank-Spiel mit Zwanzigseitern.

Das Haus: Zwanzigknöchel kommt aus einem Kasino tief in den Seitengassen einer Großstadt. Der Betreiber bevorzugt aufregende Glücksspiele mit hohem Zufallsfaktor, was seine oft betrunkenen Gäste lieben. Die aus Knochen geschnitzten Würfel klacken die ganze Nacht und Betrüger, die versuchen, gezinkte Würfel einzuschmuggeln, bekommen die Knochen ebenfalls zusammengeschlagen.

Die Ausstattung: Zum Spielen braucht man viele Zwanzigseiter. Ein Geber und ein „Würfelmädchen“ arbeiten für das Haus.

Der Mechanismus: In jeder Runde können die Spieler soviele W20 erwerben, wie sie wollen. Der übliche Preis liegt bei einem Kupferstück, wobei an manchen Tischen der Einsatz pro Würfel auch eine Silbermünze, ein Goldstück, eine Platinmünze oder noch mehr bestragen kann. Wenn alle Würfel verkauft wurden, würfeln die Spieler. Dann würfelt das Haus mit einem Würfel. Jeder Spieler, der den Wurf des Hauses überbieten kann, erhält zwei Münzen der Art, mit der er seinen Wurf „gekauft“ hat, pro überbietendem Wurf. Auf Spielerseite ist eine 1 immer eine Niederlage und eine 20 immer ein Gewinn.

Die Wettchance: Der Spieler hat eine Gewinnchance von 47,75 %. Einsen bringen ihm nichts, Zweien schlagen nur Einsen des Hauses, Dreien schlagen Einsen und Zweien usw. – die Ausnahme ist eine 20 auf Spielerseite, da diese den besonderen Vorteil hat, eine 20 des Hauses zu überbieten.

Der Gewinn: Der Spieler gewinnt 9,55 Münzen pro 10 Münzen Einsatz. Die Tatsache, dass der Spieler bei jedem Gewinn zwei Münzen erhält, verschleiert den Umstand, dass er ja eine ausgeben musste, um würfeln zu dürfen. Der Gewinn liegt folglich bei 1-zu-1.

Wettchance: Dies ist der Prozentwert, zu dem ein Spieler Geld gewinnen kann. Er liegt meist knapp unter 50 %, so dass das Haus in der Regel Gewinne einfährt. In den meisten Kasinos erhält das Haus auch noch einen Anteil – z.B. kann ein Spieler pro Goldmünze Einsatz neun Silbermünzen gewinnen, der Anteil des Hauses beträgt dann 10 %.

Gewinn: Der Gewinn ist der Prozentsatz, den ein Spieler im Fall seines Sieges erhält, meist entspricht er dem Doppelten der Wettchance. Es ist wichtig zu verstehen, dass bei einem reinen Glücksspiel alle Entscheidungen mit der Zeit denselben Gewinn erzielen müssen. Stell dir ein Roulettespiel vor. Eine Wette auf eine einzelne Zahl hat eine Siegeschance von 37-zu-1 und bringt einen Gewinn von 35-zu-1. Eine Wette auf die Zahlen 1 – 12 hat eine 2,167-zu-1 Siegeschance und einen Gewinn von 2-zu-1. Eine Wette auf Rot hat eine 1,111-zu-1 Gewinnchance und einen Gewinn von 1-zu-1. Im Schnitt haben alle Wetten denselben Gewinn – ein Spieler verliert 5,3 Cent von jedem Euro Einsatz.

Katastrophen

Naturkatastrophen umfassen viel mehr als Gefahren in der Umgebung. Sie hinterlassen Tod und Zerstörung in ihrem Weg. Übernatürliche Katastrophen können noch viel schlimmer ausfallen und vielleicht für immer Narben auf der Welt hinterlassen. Eine Katastrophe ist eher ein Abenteuer als eine Begegnung und sollte daher keinen Herausforderungsgrad aufweisen. Stattdessen sollte jeder einzelne Teil der Katastrophe mit einem zu den SC passenden HG ausgestattet werden.

Im Folgenden präsentieren wir Regeln für den Umgang mit drei verschiedenen Arten von natürlichen wie übernatürlichen Katastrophen. Manche Katastrophen geschehen schnell, wie Erdbeben und Flutwellen, während andere mehrere Stadien durchlaufen wie Waldbrände, Vulkanausbrüche und Invasionen von Untoten. Passe das Tempo des Abenteuers der Katastrophe an, so dass sich die Ereignisse binnen Minuten oder über mehrere Tage hinweg entwickeln können, so wie du es benötigst.

Vulkane

Wenn die Kruste der Welt reißt und ihr geschmolzenes Herz ausstößt, kommt es zu einer der dramatischsten Naturkatastrophen: einem Vulkan. Vulkanausbrüche bieten dem SL eine große Reihe an Wahlmöglichkeiten, inklusive Lava, Lavabomben, giftigen Dämpfen und pyroklastischen Strömen. SL könnten auch in Erwägung ziehen, einen dramatischen Vulkanausbruch mit anderen Gefahren aufzustocken wie Erdrutschen oder kleineren Erdbeben (siehe *Pathfinder Grundregelwerk* 430, 268).

Lava

Lavaströme sind üblicherweise assoziiert mit nichtexplosiven Ausbrüchen und können ein dauerhafter Bestandteil aktiver Vulkane sein. Lava fließt meist langsam mit etwa 4,50 Meter pro Runde. Heißere Lava fließt schneller und erreicht bis zu 18 Meter pro Runde. Lava in einem Kanal wie einer Magmaröhre ist besonders gefährlich und erreicht Geschwindigkeiten von bis zu 36 Metern pro Runde (eine HG 6 Gefahr). Wesen, die von Lava überrollt werden, müssen einen Reflexwurf gegen SG 20 bestehen, oder werden von Lava eingeschlossen. Ein Erfolg bedeutet, dass sie mit der Lava in Kontakt kommen, aber nicht eintauchen (*Pathfinder Grundregelwerk* 444).

Lavabomben (HG 2 oder 5)

Brocken aus geschmolzenem Fels können bei einem Vulkanausbruch mehrere Kilometer weit geschleudert werden und kühlen zu festem Gestein ab, ehe sie landen. Ein typischer Lavabrocken schlägt an einem vom SL bestimmten Punkt ein und explodiert mit einem Radius von 9 Metern. Jedes Wesen, dem kein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt, nimmt 4W6 Punkte Schaden. Kreaturen mit Deckung, oder die imstande sind, sich Deckung zu verschaffen, etwa mittels eines Schildes, erhalten einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf.

Es können auch sehr große Lavabrocken auftreten, welche 12W6 Schadenspunkte verursachen. Normale Lavabrocken haben einen HG von 2, große Brocken einen HG von 5.

Giftige Dämpfe (HG 5)

Eine der hinterhältigeren Bedrohungen eines Vulkanes sind giftige Dämpfe und Gase, die man bei dem Feuer und der ganzen Zerstörung oft übersieht. Viele Arten giftiger Dämpfe können bei einem Vulkanausbruch freigesetzt werden, manche sichtbar, manche unsichtbar. Eingeatmetes Giftgas verursacht pro Runde 1W6 Punkt Konstitutionsschaden (Zähigkeit SG 15 keine Wirkung, mit jedem Rettungswurf steigt der SG um +1) und sichtbare Gase funktionieren wie dichter Rauch (*Pathfinder Grundregelwerk* 444).

Giftgaswolken schweben meist dicht über dem Boden und sind in der Regel 15 Meter hoch. Starke Winde können Gaswolken auseinandertreiben, ebenso wie hohe Barrieren – vorausgesetzt das Gas kann anderswohin ausweichen.

Pyroklastische Ströme (HG 10)

Manche Vulkanausbrüche werden von einer zerstörerischen Welle brennender Asche, heißer Gase und Vulkangestein begleitet, die pyroklastischer Strom genannt wird, und welche kilometerweit vordringen kann. Behandle einen pyroklastischen Strom wie eine Lawine (*Pathfinder Grundregelwerk* 430) mit einer Geschwindigkeit von 150 Metern pro Runde, bei der zudem die Effekte giftiger Gase und Dämpfe auftreten, wie oben beschrieben. Ein Kontakt mit dem sengend heißen Strom verursacht 2W6 Punkte Feuerschaden pro Runde; jedes Wesen, das von dem Strom eingeholt und begraben wird, erleidet 10W6 Punkte Feuerschaden pro Runde. Nur Magie, welche die Realität verändern kann, wie *Wunsch* oder *Wunder*, kann einen pyroklastischen Strom vom Kurs abbringen oder aufhalten.

Tsunamis

Tsunamis, manchmal auch als Springfluten bezeichnet, sind zerschmetternde Wellen, die von Unterwassererdbeben, Vulkanausbrüchen, Erdrutschen oder sogar Asteroideneinschlägen hervorgerufen werden. Sie sind kaum zu entdecken, bis sie seichte Gewässer erreichen und sich zu riesigen Wellen auftürmen. Abhängig von der Größe eines Tsunamis und dem Gefälle der Küste, kann die Welle von wenigen hundert Metern bis zu zwei Kilometern landeinwärts einschlagen und alles dazwischen zerstören. Das Wasser fließt dann zurück zum Meer und reißt dabei Trümmer und Kreaturen weit aufs Meer hinaus mit sich.

Der genaue Schaden, den ein Tsunami verursacht, liegt beim SL, doch eine gewöhnliche Springflut zerstört oder versetzt alle übergangsweise gedachten oder schlecht gebauten Gebäude in ihrem Pfad, vernichtet etwa 25% aller gut gebauten Gebäude und beschädigt die übrigen beträchtlich und lässt selbst starke Befestigungen in leicht beschädigtem Zustand zurück. Ein Viertel der Bevölkerung der Gegend – Tiere und Monster eingeschlossen – kommt in der Katastrophe um, indem sie aufs Meer gerissen wird, am Strand ertrinkt oder unter Trümmern begraben wird.

Ein Wesen kann vermeiden, aufs Meer hinausgerissen zu werden, wenn ihm ein Schwimmenwurf gegen SG 25 gelingt, andernfalls wird es 6W6 x 3 Meter vom Strand fortgespült. Nach einer Flutwelle ist die See stets rau oder stürmisch, sofern kein Einfluss auf sie ausgeübt wird.

Ein Wesen, das sich in einem einstürzenden Gebäude befindet, nimmt 6W6 Schaden (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert), oder die

Hälfte davon, wenn es sich um ein besonders kleines Gebäude handelt. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von jeweils 50%, dass das Wesen verschüttet wird (verwende die Regeln für Einstürze auf Seite 415 des *Pathfinder Grundregelwerkes*), oder der Tsunami das Gebäude auseinanderreißt und eingeschlossene Wesen dabei aus dem Schutt befreit.

Die Invasion der Untoten



Egal ob aufgrund uralter Flüche oder finsterer nekromantischer Magie, zu den furchtbarsten übernatürlichen Katastrophen gehört eine Invasion der Untoten, bei welcher sich die Toten aus ihren Gräbern erheben, um sich die Lebenden zu holen. Diese Katastrophe kann jede Gegend treffen, in der Tote zur letzten Ruhe gebettet wurden, also nicht nur Dörfer und Städte, sondern auch blutgetränkte Schlachtfelder, von denen sich Legionen verwester untoter Krieger erheben.

Invasionen Untoter erfolgen in Wellen, deren Aufeinanderfolgen von den dahintersteckenden Mächten abhängt. Das Ereignis kann binnen einiger Tage stattfinden und dabei eine Stadt vernichten, oder sich über Wochen erstrecken, in denen die verängstigte Bevölkerung sich hinter verschlossenen Türen versteckt und ums Überleben kämpft. Tagsüber nimmt das Leben oft beinahe Normalität an, da das Tageslicht die Macht der Untoten kurzfristig schwächt.

Die Unruhigen Toten

In der ersten Nacht der Invasion der Untoten erwachen die Körper der kürzlich Begrabenen, um sich als Zombies zu erheben. Jene, die in geweihtem Boden ruhen, sind davon nicht betroffen, doch unbegrabene Körper oder in Massengräbern verscharrte schlurfen auf die Straßen und bringen Unheil und Verderben. Zunächst werden sich nur einige wenige Leichen aus ihren Särgen und Grüften befreien können, doch mit jeder Nacht werden es mehr werden, die im Reich der Lebenden wandeln. Mit Anbruch der Morgendämmerung kehrten die Toten in ihre Gräber oder in andere Verstecke zurück, wem dies nicht gelingt, der schlägt im Sonnenlicht verwirrt um sich wie unter dem entsprechenden Zustand (*Pathfinder Grundregelwerk* 568), bis er zerstört wird oder in einen Unterschlupf stolpern kann. Wenn der SL es wünscht, können sich auch die Körper nicht-humanoider Wesen in den Folgenächten erheben.

Erwachen der Skelette

Während die Invasion fortschreitet, gesellen sich immer ältere Körper zu den schlurfenden Rängen der Untoten. Skelette in den Resten längst verrotteter Totenkleider graben sich aus der Erde von Friedhöfen und Grüften und agieren mit einer Bösartigkeit und Organisation, welche man bei ihnen sonst selten antrifft. Die Untoten bleiben ohne Verstand, doch die magische Macht, welche die Invasion vorantreibt, versieht sie mit der Effizienz und taktischen Befähigung einer lebenden Armee. Die Skelette sammeln Waffen und Rüstungen, um sich für den Kampf zu wappnen. Außerordentliche Skelettstreiter führen die Truppen und nutzen dabei magische Gegenstände, die sie aus verlassenen Gräbern geholt haben. Und schließlich werden auch Ghule und Gruftschrecken in den Straßen auf Jagd gehen, zusammen mit anderen schwächeren Untoten mit freiem Willen.

Verlorene Seelen

Während die Invasion an Stärke gewinnt, kehren auch die ruhelosen Seelen von Körpern zurück, welche längst zu Staub verfallen sind. Geister, Schatten, Todesalben und sogar Schreckgespenster erheben sich, um die Lebenden zu jagen. Eine Handvoll Geister könnte dem böswilligen Einfluss nicht unterliegen und verhandlungswilligen SC wichtige Informationen liefern oder sogar für sie spionieren.

Da ihnen in dieser Gegend negative Energie zuströmt, sind die Untoten dort stärker, als genössen sie die Vorteile des Zaubers *Ort entweihen*. Geweihter Boden wird nun als normales Gelände behandelt und könnte als Quelle weiterer untoter Verstärkungen dienen, nur heiliger Boden bleibt auch weiterhin von dem Einfluss unberührt.

Mit wachsender Stärke der Untoten bringt die Flut negativer Energie auch die Schattenebene näher an die Materielle Ebene, Farben verblassen oder machen Grautönen Platz außer an den hellsten Stunden des Tages. Selbst lichtempfindliche Untote können ohne Probleme vom späten Nachmittag bis zu den mittleren Morgenstunden wandeln.

Die Totenstadt

Wenn dem Zustrom negativer Energie nicht Einhalt geboten und er nicht umgekehrt wird, ergreift die Dunkelheit von der Gegend Besitz und hüllt sie in beständigen Schatten. Der ganze Bereich, in dem die Invasion der Untoten stattfindet, gilt regeltechnisch, als läge er unter dem Zauber *Boden entweihen* (keine weiteren Zaubereffekte). Heiliger Boden stellt eine seltene Zufluchtstätte dar, bis er von den bösartigen Mächten von außen zerstört wird.

Helden, die im Kampf gegen die Invasion fallen, kehren als furchteinflößende untote Generäle zurück. Die wenigen Überlebenden werden versklavt. Der Bereich wird zu einer Stadt der Toten, falls es noch keine Stadt gibt oder sie während der Kämpfe zerstört wurde, beginnen die Bauarbeiten. Untote mit freiem Willen strömen in diese neue Zuflucht und nur die größten aller Helden können dieses verfluchte und verdorrte Gebiet wieder zu einem Teil der Welt der Lebenden machen.

Rätsel

Auch wenn uralte Verschlüsselungen und schlaue Sphingen die Seiten großartiger phantastischer Erzählungen füllen, kann es eine ziemliche Herausforderung sein, ein funktionierendes und glaubhaftes Rätsel mit einem Hauch des Geheimnisvollen zu erschaffen. Die Grundlagen für ein tolles Kreuzworträtsel in der Tageszeitung lassen sich selten auf ein gutes Rätsel in einem Gewölbe anwenden. Rätsel in Zeitungen usw. werden in der Regel von einer einzelnen Person ohne ein Zeitlimit und unter Nutzung ihres modernen Wissens gelöst – dies alles gilt aber bei den meisten Pathfinderabenteuern nicht.

In einer Rollenspielsituation hast du ein Team von Rätselknackern, denen oft die Zeit davon läuft und die nur ihr Charakterwissen zur Hand haben. Ebenso wie du Begegnungen den Fähigkeiten deiner SC anpasst, solltest du auch Rätsel an die Fähigkeiten der Spieler und die Charaktereigenschaften ihrer SC anpassen. Wenn du ein Puzzle, Rätsel oder ähnliche wissensbasierte Herausforderung für deine Kampagne zusammenstellst, solltest du die vier Elemente eines gut aufgebauten Rätsels beachten: Ausgangslage, Mechanismus, Schlüssel und Lösung.

Die Ausgangslage

Indem du deinem Rätsel einen Grund für seine Existenz gibst, machst du einen wichtigen Schritt, um sicherzustellen, dass die Spieler an deinem Spiel interessiert sind. Jedes Rätsel muss sich als wichtiger Bestandteil eines Abenteuers anfühlen, nicht als Barriere, die den Spielern den Spaß nehmen soll. Es sollte auch für die Spieler einen Grund geben, aus dem sie das Rätsel lösen wollen – du solltest also zumindest andeuten, dass ihnen Vorteile daraus entstehen könnten, oder Nachteile, wenn sie es nicht tun.

Charaktere, die sich für ein Leben als Abenteurer entscheiden, sind nicht zwangsläufig die größten Rätselknacker, dafür aber sehr gut darin, aus gefährlichen Situationen zu entkommen. Wenn du auf ein Rätsel zurückgreifst, sprich die Stärken der Charaktere an – mach es bedeutsam für den Ausgang des Abenteuers oder sogar für ihr Weiterleben. Ein Drache, der verspricht, die SC bei lebendigem Leibe zu rösten, wenn sie sein Rätsel nicht lösen können, gibt dem Finden der richtigen Antwort doch schon irgendwie Priorität…

Aber auch nicht jedes Rätsel benötigt umgehend eine Antwort. Eine bedeutungsvolle Karte oder ein Piktogramm, das in einer fremdartigen Ruine gefunden wird, könnte auf einen Handlungsfaden deuten, der sich durch die ganze Kampagne zieht, selbst wenn die SC dies bei der Entdeckung noch gar nicht wissen. Indem du ihnen weitere Informationen zukommen lässt, entweder als Folge ihrer eigenen Nachforschungen oder weiterer Abenteuer, gibst du den SC die benötigten Werkzeuge für weitere Erkenntnisse an die Hand, ohne dass du sie scheibchenweise mit der Handlung füttern musst.

Egal ob ein Rätsel sofortige Aufmerksamkeit verlangt oder sich über mehrere Spielsitzungen erstreckt, darfst du nicht außer Acht lassen, dass das Spiel nicht enden sollte, während das Rätsel gelöst wird. Zuweilen macht der drohende Untergang die Lösung eines Rätsels erforderlich, während zu anderen Zeiten ein Rätsel, welches die Spieler für mehrere Sitzungen verblüfft und beschäftigt, ein wichtiger Teil des Handlungsfadens ist. Du solltest auch die Folgen eines Scheiterns der SC bedenken und dafür sorgen, dass das Spiel selbst dann noch weitergehen kann. Auch wenn die falsche Antwort den SC einige Einzelheiten, Schätze oder Wahlmöglichkeiten verwehren kann, sollte das Abenteuer dadurch nicht zu einem Stillstand kommen.

Der Mechanismus

Es gibt Dutzende Arten von Rätseln, die aber nicht alle für jedes Abenteuer geeignet sind. Wenn du ein Rätsel entwirfst, bedenke die Handlung und die Umgebung und entscheide dann, ob der Mechanismus passt.

Labyrinthe: Komplexe Labyrinthe sind schwierig anzuwenden, besonders wenn man Miniaturen und einen Bodenplan, der das Labyrinth offenbart und dadurch langweilig macht, verwendet. Labyrinthe sollten am besten einfach gehalten sein, mit ein oder zwei Abzweigungen, von denen eine der sichere Weg ist und der andere in die Gefahr führt. Wenn du den SC eine Vorwarnung hinsichtlich des richtigen Weges zukommen lässt, etwa im vorangegangenen Verlauf des Abenteuers oder in Form eines anderen Rätsels, belohnst du ihre Schläue und bestrafst sie nur in Form von Fallen und zusätzlichen, vielleicht auch EP-bringenden Herausforderungen.

Logikrätsel: Diese Rätsel sind beliebt – doch vorsicht: Viele Spieler erinnern sich mit Grauen an den Mathematikunterricht, wenn sie mit solchen Rätseln konfrontiert werden, und sind so eingeschüchtert, dass sie sich das Problem nicht einmal ansehen wollen. Außerdem funktionieren die Gesetze der Logik in einer phantastischen Welt nicht zwangsläufig so wie in der unsrigen. Wenn das Rätsel aber bereits zur Hälfte gelöst ist, wissen die Spieler, welche Gedankengänge nötig sind, um das Problem zu erfassen, außerdem haben sie bereits einen Hinweis auf den Lösungsweg.

Physikalische Puzzle: Die beste Art Rätsel ist die, welche du deinen Spielern vorlegen kannst, so dass sie direkt einen Teil des Abenteuers manipulieren können. Wenn sie eine Rätseltür öffnen müssen, gibt ihnen eine Skizze des Kombinationsschlosses mit den Zeichen darauf und bringe sie dazu, sich an den Namen der vor Jahrhunderten verlorene Liebe des Leichnams zu erinnern. Oder gib ihnen eine Form mit sieben farbigen Bolzen, die in rascher Folge gedrückt werden müssen – können die Knöpfe rein zufällig gedrückt werden, oder hat das Regenbogenmuster im Hintergrund eine Bedeutung? Physikalische Puzzle können jede Form annehmen, die du dir vorstellen kannst. Sie herzustellen kann arbeitsintensiv sein, aber dafür können sie sehr einprägsam sein.

Rätsel: Schwer fassbare Fragen können die Grundlagen ganzer Abenteuer bilden. Dabei ist es besonders wichtig, dass die SC die Antworten begreifen und nicht nur die Spieler. Auch wenn die Spieler eine Menge über Monster, Schätze und Plätze in ihrem Universum wissen, tut dies nicht jeder SC.

Fragen und Antworten, die Spieler wie SC verstehen und kennen können, sind meist die besten, da die Spieler sich die Köpfe zerbrechen, wie ihre Charaktere es tun würden, und sich nicht völlig auf ihr irdisches Wissen verlassen können. Wenn die SC also herausfinden müssen, in welchem Tempel der riesigen Stadt

sich ihr Feind verbirgt, könnte ein Rätsel wie „Wenn ich erscheine, werden Menschen zu Wölfen, und wenn ich gehe, werden Wölfe zu Menschen“ sie zum Tempel des Mondgottes führen.

Wortspiele: Vorausgesetzt, deine Spieler und du beherrschen alle dieselbe Sprache in ausreichendem Maße, kannst du Wortspiele, Anagramme, verborgene Wörter und dergleichen verwenden, um sie zu verwirren. Solche Rätsel wirken oft niedlich oder verschroben, daher stelle sicher, dass Wortspielereien deine Abenteuer und Bösewichter nicht unterhöhlen – während ein Feenwesen natürlich wirken kann, wenn es rätselhafte Reime von sich gibt, würde derselbe Ansatz deinem Vampir sofort seine Bedrohlichkeit rauben.

Der Schlüssel

Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen Schlüsseln und Hinweisen: Ein Schlüssel ist notwendig zur Lösung eines Rätsels, während Hinweise zur Lösung eines Rätsels führen können. Während der Schlüssel nur vom SL ausgegeben werden sollte, häufig in Form weiterer Einzelheiten, die sich in der Umgebung des Rätsels finden lassen, oder im weiteren Verlauf des Abenteuers oder durch einen plappernden Gefolgsmann, sind Hinweise die Domäne der SC und überbrücken die Kluft zwischen Charakteren und Spielern.

Auch wenn Spieler immer versuchen sollten, ein Rätsel nur mit dem Wissen ihrer Charaktere zu lösen, kann dies auch für die erfahrensten Spieler eine Herausforderung darstellen. Dieses Problem kannst du bis zu einem bestimmten Punkt umgehen, indem du Rätsel erstellst, die sowohl deine Spieler wie ihre SC lösen könnten, so dass deine Spieler mit ihren SC zusammenarbeiten können, um an Hinweise zu kommen. Es ist auch völlig möglich und sehr wahrscheinlich, dass ein SC über Wissen und Erkenntnisse verfügt, die ein Spieler nicht besitzt. Abhängig von der Schwierigkeit eines Rätsels, kann ein Fertigkeitswurf (meist Wahrnehmung oder eine Wissensfertigkeit) oder ein Intelligenzwurf Hinweise liefern. Aber auch wenn solche Informationen Hinweise auf die Lösung liefern können, sollten sie das Rätsel nie direkt beantworten. Auf diese Weise kann der SL die Hintergrundgeschichte, vergessene Details oder selbstentwickelte Elemente dem Lösungsprozess beimengen, ohne die Antwort zu verraten. Und beachte auch, dass viele Zaubersprüche Gedanken lesen, Hinweise enthüllen oder auf andere Weise Rätsel beeinflussen oder umgehen können. Versage den SC nie den Gebrauch ihrer Fähigkeiten, wenn sie Rätseln gegenüberstehen. Sollte dadurch das Rätsel an Herausforderung verlieren, belohne die Gruppe für ihre Schläue und beachte es bei künftigen Rätseln.

Die Lösung

Unabhängig von der Art des Rätsels sollte die Antwort etwas bedeuten. Vielleicht ist die Lösung des Rätsels das Befehlswort für einen mächtigen Zauberstab oder könnte dazu führen, dass die SC einen magischen Schatz erlangen. Eine bedeutungslose Antwort, wie z.B. eine Zahl oder ein zusammenhangloses Wissensdetail, ist leicht zu erkennen, so dass das dazugehörige Rätsel sinnlos wirkt. Sorge dafür, dass die Spieler die Antwort b*rauchen* und sie werden sich anstrengen, sie zu erhalten.

Beispielrätsel

Es folgen drei klassige Arten phantastischer Rätsel. Wenn du nach weiteren Rätseln suchst, sollte eine einfache Suche im Internet dir Hunderte liefern können.

Denksportaufgaben: Hier ein paar grundlegende Frage-und-Antwort-Rätsel:

„Welche Frage kann man den ganzen Tag stellen und jedes Mal eine andere, aber dennoch richtige Antwort erhalten?“ – „Wie spät ist es?“

„Was bricht jeden Tag herein, zerbricht aber nie?“ – „Die Nacht.“

„Was geht am Morgen auf vier, am Mittag auf zwei und am Abend auf drei Beinen?“ – „Der Mensch.“

Ich lüge nie-Rätsel: Dies ist ein einfaches und berühmtes Logikrätsel: Zwei Wachen bewachen zwei Pfade, der eine führt zu Gefahren, der andere in Sicherheit. Sie erklären, dass der eine immer lüge, während der andere stets die Wahrheit sage. Nun ist es an den SC zu entscheiden, welcher lügt und welcher die Wahrheit sagt. Ein Zauber wie *Lügen erkennen* kann dies leicht offenlegen, aber es geht auch mit Fragen, deren Antwort auf der Hand liegen, wie einfachen Rechenaufgaben, oder einer Frage wie „Wenn ich dich fragen würde, ob der Pfad, den du bewachst, in Sicherheit führt, würdest du mit Ja antworten?“, auf welche die Wache wahrheitsgemäß antworten müsste.

Abfolgerätsel: Diese Rätsel erfordern, dass man eine Abfolge fortsetzt, wobei viele eines Hinweises oder visueller Hilfe bedürfen.

Welche drei Buchstaben kommen nach „E, Z, D, V, F, S, S“? – „A, N, Z.“ – Die Buchstaben stehen für „Eins“, „Zwei“, „Drei“, „Vier“, „Fünf“, „Sechs“ und „Sieben“.

Es hilft, wenn die Antwort etwas ist, woran die Spieler denken, wenn sie herauszufinden versuchen, womit sie es zu tun haben. Das Rätsel eines Piraten könnte mit dem Meer zu tun haben oder das einer Sphinx mit der Wüste oder uralten Ruinen. Stell aber sicher, dass die Reichweite der möglichen Antworten nicht zu eng oder zu weit ist. Wenn es beispielsweise viele Tiere, aber nur wenige Jahreszeiten gibt, sind letztere die Quelle erreichbarerer Antworten.



Spukerscheinungen

Der Unterschied zwischen einer Falle und einer untoten Kreatur verschwimmt bei Spukerscheinungen – dies sind gefährliche Bereiche, die von unruhigen Geistern erschaffen werden, welche gewalttätig auf die Gegenwart der Lebenden reagieren. Die genauen Bedingungen, unter denen Spukerscheinungen sich manifestieren, unterscheiden sich von Fall zu Fall, sie entstehen aber stets aus einer Quelle furchtbarer körperlicher oder mentaler Qualen, die von lebenden, gepeinigten Wesen erlitten werden. Eine einzige Quelle des Leidens kann mehrere Spukerscheinungen erschaffen oder sich zu einer einzigen verdichten. Die Kraft der Quelle hat wenig Einfluss auf die Stärke der Spukerscheinung – das Ausmaß des Leids oder der Verzweiflung, welche sie erschaffen hat, bestimmt ihre Macht. Oft existieren Untote in Bereichen mit Spukerscheinungen – eine Person, die stirbt, kann sogar als Geist oder in anderer untoter Form wiederkehren und die Entstehung mehrerer Spukerscheinungen auslösen. Eine Spukerscheinung füllt einen ganzen Bereich aus. Oft kommt es in einem einzelnen Bauwerk zu mehreren Spukerscheinungen. Das klassische Spukhaus ist keine einzelne Spukerscheinung, sondern üblicherweise ein Dutzend oder mehr Spukerscheinungen, welche über das ganze Gebäude verteilt sind.



Regeln für Spukerscheinungen

Obwohl Spukerscheinungen weitestgehend wie Fallen funktionieren, sind sie schwierig zu erkennen, da sie nicht einfach beobachtet werden können, bis zu der Runde, in welcher sie sich manifestieren. *Untote entdecken* oder *Gesinnung erkennen*, bzw. vergleichbare Zauber geben einem Beobachter eine Chance, eine Spukerscheinung zu bemerken, ehe diese sich manifestiert – dem Charakter steht ein passender Wurf zu, um sie zu bemerken, allerding mit einem Malus von –4.

Eine Spukerscheinung kann einen Bereich von 1,50 Meter Radius pro Punkt ihres HG ausfüllen, ist tatsächlich meist aber auf den Raum beschränkt, in welchem sie beheimatet ist.

Wenn eine Spukerscheinung ausgelöst wird, manifestieren sich ihre Effekte mit Initiative 10 in einer Überraschungsrunde. Alle Charaktere im Umfeld der Spukerscheinung können zu Anfang der Überraschungsrunde versuchen, sie mittels eines entsprechenden Wurfes zu bemerken. Alle Spukerscheinung können Leben wahrnehmen und werden bei der Annäherung von oder Kontakt mit intelligentem Leben ausgelöst, wobei manche mittels Effekten wie *Vor Untoten verbergen* oder *Unsichtbarkeit* getäuscht werden können. Während der Überraschungsrunde, in der sich eine Spukerscheinung manifestiert, kann sie mittels gegen sie gerichteter positiver Energie – Positive Energie fokussieren, Heilzauber u.a. – verletzt werden (eine Spukerscheinung erhält keinen Willenswurf, um den Schaden zu verringern). Angriffe, welche die Spukerscheinung zum Ziel haben, müssen gegen RK 10 geführt werden, um die Spukerscheinung zu betreffen und nicht nur die physikalische Struktur, welche sie „bewohnt“. Sofern die Spukerscheinung keine ungewöhnlichen Schwächen hat, können keine anderen Angriffsarten als positive Energie ihr schaden. Sollte sie mittels positiver Energie auf 0 TP gesenkt werden, wird die Spukerscheinung neutralisiert – sollte dies geschehen, ehe sie bei Initiative 10 handeln konnte, tritt auch ihr Effekt nicht in Kraft. Der Effekt einer Spukerscheinung kann jedem existierenden Zaubereffekt entsprechen, wird meist aber von verschiedenen – und definitiv beängstigenderen oder entnervenderen – Sinneseindrücken oder körperlichen Manifestationen begleitet, welche dieser Zauber normalerweise nicht hat. (Natürlich könnte eine Spukerscheinung auch einen Effekt besitzen, welcher mit keinem bestehenden Zauber übereinstimmt, doch müsste der Zaubereffekt dann erst entwickelt werden.)

Eine Spukerscheinung kann einen Raum in Flammen aufgehen lassen (wobei sie einen *Feuerball* oder *Feuersturm* nachahmt), eine Kammer mit Furcht ausfüllen (*Erschrecken*, *Furcht*, *Furcht verursachen*) oder versuchen, ein Ziel zu Tode zu erschrecken (*Tödliches Phantom* oder *Schneller Tod*). Wie sich die Effekte der Spukerscheinung manifestieren, ist dir überlassen.

Eine neutralisierte Spukerscheinung ist nicht zerstört und kann sich nach einiger Zeit wieder manifestieren – um sie zu zerstören, muss eine bestimmte Handlung im Bereich der Spukerscheinung vollzogen werden, um den Effekt für immer zu beenden, z.B. indem das Spukhaus niedergebrannt wird oder die Knochen der Sklaven, welche vor Ort gestorben sind und die Spukerscheinung erschaffen haben, begraben werden. Die erforderliche Handlung ist bei jeder Spukerscheinung anders, wobei nahe beieinanderliegende Spukerscheinungen sich oft dieselbe zerstörende Handlung teilen.

Manche Spukerscheinungen sind anhaltend und ihre direkten Effekte wirken über die Überraschungsrunde hinweg in richtige Runden hinein, bis sie zerstört werden oder kein Ziel mehr haben.

Alle primären Spukeffekte sind geistesbeeinflussende Furchteffekte, auch jene, die tatsächliche körperliche Effekte hervorrufen. Immunität gegen Furcht garantiert Immunität gegen die direkten Effekte einer Spukerscheinung, aber nicht gegen sekundäre Effekte, welche als Folge des Angriffes einer Spukerscheinung auftreten können.

Die Bestandteile einer Spukerscheinung

Spukerscheinungen werden im folgenden Format dargestellt:

Name der Spukerscheinung: Der Name der Spukerscheinung gefolgt von ihrem HG.

EP: Die vom HG abhängige Anzahl an EP, welche die Gruppe erhält, wenn sie die Spukerscheinung überlebt.

Gesinnung und Bereich: Diese Zeile benennt die Gesinnung der Spukerscheinung und die Ausmaße des Bereiches, den sie ausfüllt (bis zu 1,50 Meter pro HG). Sollte ein Spuk anhaltend sein, ist dies hier ebenfalls vermerkt.

Zauberstufe: Dies ist die effektive Zauberstufe der Spukerscheinung, falls man andauernde Effekte mittels *Magie bannen* aufheben möchte, und um zu bestimmen, wie ihre stufenabhängigen Zaubereffekte ausfallen.

Bemerken: Dies sind der Fertigkeitswurf und der SG, um die Spukerscheinung während der Überraschungsrunde zu bemerken, ehe sie sich manifestiert. Die Sinneseindrücke, die man bei einem erfolgreichen Wurf erhält – z.B. schwaches, geisterhaftes Heulen, der Gestank von verbranntem Fleisch oder frisches Blut, das aus den Wänden quillt –, sind in Klammern aufgeführt.

TP: Die effektiven TP der Spukerscheinung, die man ihr mittels positiver Energie als Schaden zufügen muss, um sie zu neutralisieren. Die Trefferpunkt einer Spukerscheinung entsprechen dem Doppelten ihres HG, außer bei anhaltenden Spukerscheinungen, deren TP dem 4,5-fachen des HG entsprechen (abgerundet).

Schwäche: Alle Schwächen der Spukerscheinung, z.B. ob man sie mittels *Vor Untoten verbergen* austricksen oder mit anderen Mitteln als positiver Energie schädigen kann, werden hier aufgeführt.

Auslöser: Dies ist die Bedingung, die erfüllt werden muss, damit die Spukerscheinung sich manifestiert. Durch Nähe ausgelöste Spukerscheinungen treten ein, sobald ein Wesen den Bereich der Spukerscheinung betritt. Eine Spukerscheinung, die durch Berührung ausgelöst wird, tritt nicht auf, solange kein lebendes Wesen einen bestimmten Gegenstand oder Ort innerhalb des Bereiches berührt, allerdings kann sie jedes Wesen in ihrem Bereich spüren und daher auch zum Ziel ihrer Effekte machen.

Rücksetzer: Die Zeit, die vergeht, ehe eine Spukerscheinung sich zurücksetzen kann. Bis zu ihrer Zerstörung kann eine Spukerscheinung sich nach dieser Zeit immer wieder zurücksetzen, wenn ihr ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10 gelingt – bei einem Scheitern muss sie die genannte Zeit erneut abwarten, ehe sie wieder versuchen kann, sich zurückzusetzen.

Effekt: Hier werden die genauen Auswirkungen der Spukerscheinung genannt, zusammen mit einer Beschreibung ihrer Manifestation.

Zerstörung: Eine Beschreibung, wie die Spukerscheinung permanent vernichtet werden kann.

Wie man eine Spukerscheinung erschafft

Um eine Spukerscheinung wie im folgenden Beispiel zu entwerfen, folge diesen Schritten:

Schritt 1: Ausgangs-HG: Der Ausgangs-HG einer Spukerscheinung entspricht dem Grad des Zaubers, den sie nachahmt, +1.

Schritt 2: Tatsächlicher HG: Wähle aus Tabelle 8-1: HG-Modifikatoren für Spukerscheinungen die Elemente aus, welche die Spukerscheinung haben soll, und addiere ihre Anpassungen, um den endgültigen HG der Spukerscheinung zu berechnen.

Schritt 3: Zauberstufe: Die Zauberstufe einer Spukerscheinung entspricht ihrem tatsächlichen HG.

Schritt 4: Trefferpunkte: Die TP einer Spukerscheinung entsprechen dem Doppelten ihres HG oder dem 4,5-fachen des HG, sofern es sich um eine anhaltende Spukerscheinung handelt.

Schritt 5: Angriff und Rettungswürfe: Sofern eine Spukerscheinung einen Angriffsmodifikator benötigt, entspricht dieser ihrem HG. Falls ihre Effekte einen Rettungswurf erlauben, um ihnen zu widerstehen oder sie zu negieren, beträgt der SG 10 + Zaubergrad + Attributsmodifikator für den Mindest-Attributswert, der zum Wirken von Zaubern dieses Grades benötigt wird.

Tabelle 8-1: HG-Modifikatoren für Spukerscheinungen

Besonderheit	HG-Modifikator
Anhaltend	+2

Bemerken SG	HG-Modifikator
15 oder niedriger	–1
16-20	—
21-25	+1
26-29	+2
30 oder höher	+3

Rücksetzer nach	HG-Modifikator
1 Minute	+2
1 Stunde	+1
1 Tag	+0
1 Woche	–1

Beispiele für Schwächen	HG-Modifikator
Langsam (Manifestiert sich bei Initiative 0)	–2
Verletzlich durch weitere Schadensarten	–1 pro weitere Schadensart
Kann mittels *Vor Untoten verbergen* getäuscht werden	–2
Kann mittels *Unsichtbarkeit* getäuscht werden	–1
Kann durch Heimlichkeit getäuscht werden*	–3
Auslösung durch Berührung	–2

* Die Spukerscheinung führt einen Wurf mit ihrer Zauberstufe statt Wahrnehmung durch, um jemanden zu bemerken, der sich Heimlichkeit bedient.

Blutende Wände **HG 5**

EP 1.600

CB Spukerscheinung (1,50 m x 6 m Korridor)

Zauberstufe 5

Bemerken Wahrnehmung SG 20 (leises Schluchzen)

TP 10; **Auslöser** Nähe; **Rücksetzer** 1 Tag

Effekt Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, laufen breite Bäche aus Blut die Wände hinab, begleitet von schrillen Schreien einer Frau. Alle Wesen im Korridor werden das Ziel eines *Furcht*-Zaubers (Rettungswurf SG 16).

Zerstörung Die Leiche der hinter der Wand eingemauerten Jungfrau muss befreit und anständig begraben werden.

Verfolgungsjagden

Verfolgungsszenen und Wettläufe gehören zu zahllosen Geschichten. Sie sind zugleich eine einzigartige Herausforderung im Pathfinder Rollenspiel, da die Bewegungsreichweite der Beteiligten gleich bleibt. Entsprechend scheint es, als würde man entweder einen fliehenden Gegner automatisch oder nie einholen. Allerdings ist dies nicht der Fall, da zum Fangen eines Gegners oder zum Entkommen mehr nötig ist als einfache Geschwindigkeit.

Aufbau einer Verfolgungsjagd

Um eine Verfolgungsjagd zu simulieren, musst du ein paar Vorbereitungen treffen. Nimm ein paar kleine Papierstücke – sie sollten etwa die Größe von Spielkarten oder Haftnotizzetteln haben. Diese „Jagdkarten" repräsentieren die Streckenabschnitte, auf welchen die Verfolgungsjagd stattfindet, ähnlich der Strecke auf einem Brettspiel. Zehn Karten sind ein guter Standard für normale Verfolgungen, du kannst aber auch mehr für längere Verfolgungsszenen verwenden.

Wenn du deine Karten zu einer „Strecke" auslegst, solltest du entscheiden, ob es einen Endpunkt, eine „Zielgerade", gibt – das kann eine Person oder ein Objekt sein, das es zu sichern gilt, ein Fluchtfahrzeug, ein Portal, welches den Fliehenden fortbringt und dann erlischt, oder ein ähnliches Ziel, das der Flüchtende erreichen will, ehe ihn der Verfolger einholt. Wenn die Jagd eine Ziellinie hat, markiere eine deiner Karten entsprechend. Falls der Verfolger den Fliehenden nicht eingeholt hat, bis dieser diese Karte erreicht, ist die Verfolgungsjagd vorbei.

Wenn es keine Ziellinie gibt, sondern mehr darum geht, wer zuerst ermüdet, solltest du deine Karten in einem Kreis oder ähnlichem Muster auslegen, so dass es keinen erkennbaren Anfang oder Ende gibt. Du kannst sie sogar in einem Raster auslegen und dadurch den Beteiligten ermöglichen, ein Gebiet voller Hindernisse so zu durchqueren, wie sie es vorziehen.

Wähle pro Karte zwei Hindernisse. Nicht jede Karte benötigt Hindernisse, z.B. muss kein Hindernis auf die Ziellinie, und falls du eine schnelle Verfolgungsjagd willst, kannst du auch Hindernisse auf weniger Karten platzieren. Wenn aber auf einer Karte ein Hindernis liegt, sollte es zwei Wahlmöglichkeiten geben.

Bei Beginn der Jagd platziere nun Miniaturen oder Spielmarker, welche die Kreaturen repräsentieren, die an der Jagd teilnehmen, wie es im Folgenden beschrieben wird:

Gemeinsamer Start: Bei einer Verfolgungsjagd, die davon ausgeht, dass alle am selben Punkt beginnen, starten alle Teilnehmer auf derselben Karte.

Vorsprung: Wenn ein Teilnehmer vor den anderen Beteiligten einen Vorsprung hat, beginnt er drei Karten von den anderen entfernt.

Kaum einholbar: Wenn ein Teilnehmer so weit voraus ist, dass er die Jagd fast schon gewonnen hat, beginnt er entweder drei Karten vor der Ziellinie oder zehn Karten von den anderen Beteiligten entfernt, jenachdem, welche Entfernung größer ist.

Hindernisse

Du solltest deine Hindernisse an der Örtlichkeit ausrichten, an welcher die Verfolgungsjagd oder das Wettrennen stattfindet. Eine Jagd über die Dächer könnte nachgebende Ziegel, enge Gassen zum Überspringen, gespannte Seile zum Darüberlaufen oder steile Dächer zum Hinaufklettern umfassen. Ein Wettlauf durch eine zerfallene Ruine im Sumpf könnte einstürzende Brücken, enge Passagen, Würgeranken, Sprünge über Treibsandlöcher oder stinkende Wolken übelkeiterregenden Miasmas beinhalten. Versuche, eine Mischung an Hindernissen und Schwierigkeitsgraden zu erreichen.

Weise jedem Hindernis einen SG zu, um es erfolgreich zu überwinden. Ein triviales Hindernis hat einen SG von 10, ein einfaches Hindernis SG 15, ein gewöhnliches Hindernis SG 20, ein schwieriges SG 25 und ein sehr schwieriges SG 30. Und je höher die Stufen der Beteiligten sind, umso schwieriger kannst du die Hindernisse und entsprechend höher die Schwierigkeitsgrade gestalten. Wenn du Hindernisse gestaltest, sollten die beiden Hindernisse auf einer Karte sich im SG um etwa 5 unterscheiden, aber nicht identisch sein, so dass die Beteiligten zu taktischen Entscheidungen gezwungen sind.

Als allgemeine Regel sollten Hindernisse durch Würfe auf körperliche Fertigkeiten überwunden werden können wie z.B. Akrobatik, Entfesselungskunst, Klettern, Reiten oder Schwimmen. Mittels Wahrnehmung kann man Abkürzungen erkennen, Heimlichkeit kann eingesetzt werden, um sich leise über ein Feld zu bewegen und Bluffen könnte eingesetzt werden, um eine Stadtwache zu überreden, jemanden vorbeizulassen. Du kannst auch auf Rettungswürfe zurückgreifen – Zähigkeit, um zu vermeiden, dass einem beim Passieren eines Abfallhaufens übel wird, ein Willenswurf, um dem seltsamen, heulenden Geist zu entrinnen, der in diesem Bereich herumspukt, usw. Sei kreativ! Du kannst Hindernisse auch wiederverwenden, aber bemühe dich um Abwechslung und verhindere, dass ständig dieselben Arten von Würfen durchgeführt werden.

Das Leiten einer Verfolgungsjagd

Als erstes solltest du feststellen, mit welcher Geschwindigkeit sich die Mehrheit der Beteiligten fortbewegt, dies ist die Durchschnittsgeschwindigkeit. Die meisten Charaktere haben auf dem Boden eine Bewegungsrate von 9 Metern, aber zuweilen kann das auch anders aussehen. Diese Grundgeschwindigkeit bestimmt die „Breite" jeder deiner vorbereiteten Karten, so dass in den meisten Fällen jede Karte einen Streckenabschnitt von 9 Metern repräsentiert.

In manchen Fällen, wie einem Wettrennen zwischen zwei Segelschiffen zu einer entfernten Insel oder einer langen Überlandreise durch die Wüste, welche einen Kopfgeldjäger von seiner Beute trennt, wirst du Anpassungen vornehmen wollen, wieviel Zeit vergeht. Auf diese Weise veränderst du die Entfernungen auf jeder Karte und gibst den Beteiligten mit jedem Zug mehrere Optionen, was sie tun wollen, z.B. zaubern. Du kannst die Regeln für Verfolgungsjagden aber immer noch verwenden, lege einfach fest, wielange jede Runde dauert und passe die Streckenabschnitte entsprechend an.

Zu Beginn einer Verfolgungsjagd macht jeder Teilnehmer einen Initiativewurf, um zu bestimmen, wann er sich bewegt. Falls ein Teilnehmer das Rennen mit einer Handlung auslöst – z.B. ein Gefangener, der versucht, in die Freiheit zu stürmen –, hat er den ersten Zug in einer Überraschungsrunde, vorausgesetzt, er kann die anderen Wesen auch überraschen.

Beispiel für eine Rennstrecke



Die tatsächliche Geschwindigkeit eines Teilnehmers beeinflusst nicht direkt, wie schnell er von einem Abschnitt in den nächsten wechselt, wohl aber, wie schnell er Hindernisse überwindet. Pro 3 Meter Bewegungsrate unter dem Durchschnitt erhält ein Teilnehmer einen Abzug von –2 auf seine diesbezüglichen Würfe. Wenn seine Bewegungsrate über der Durchschnittsgeschwindigkeit liegt, erhält er einen Bonus von +2 pro 3 Meter. Besondere Vorteile in der Beweglichkeit im Vergleich zur Fortbewegungsart der Grundgeschwindigkeit wie z.B. Flugfähigkeit geben einen zusätzlichen Bonus von +10 auf Würfe, um Hindernisse zu bewältigen, indem dies den Einsatz der besonderen Möglichkeiten des Charakters simuliert, um ein Hindernis komplett zu umgehen. Extrem mächtige Effekte wie Teleportation können bei klugem Einsatz einem Charakter auch erlauben, sich gleich mehrere Abschnitte weit fortzubewegen, jenachdem wie lang ein Streckenabschnitt und wie groß die Effektreichweite ist.

Wenn man davon ausgeht, dass die Durchschnittsgeschwindigkeit bei neun Metern liegt, ist eine Bewegungsaktion erforderlich, um einen Streckenabschnitt zu durchqueren. Ein Charakter, der eine Karte, d.h. einen Abschnitt, verlassen will, muss eines der beiden Hindernisse dieser Karte wählen, mit dem er sich im Rahmen einer Standard-Aktion erfolgreich befassen muss, ehe er sich auf die nächste Karte weiterbewegen kann. Bei einem Fehlschlag verbleibt er auf seiner Karte und muss sich in der nächsten Runde dem Hindernis erneut stellen. Statt seine Karte zu verlassen, kann sich ein Charakter auch entscheiden, eine Handlung auszuführen, die nicht in direktem Bezug zur Rennstrecke steht, wie Zaubern oder eine Waffe ziehen.

Ein Charakter kann versuchen, in seinem Zug drei Karten zu durchqueren, indem er eine Volle Aktion verwendet. In diesem Fall muss er beim Verlassen seiner Karte *beide* Hindernisse der Karte überwinden. Falls ihm dies bei einem Hindernis gelingt, er den SG des anderen aber um 5 oder weniger verfehlt, bewegt er sich nur eine Karte vorwärts und sein Zug endet. Sollte er einen der beiden SG um mehr als 5 verfehlen, erfolgt gar keine Bewegung. Ein Charakter, der in einem Zug an zwei Hindernissen scheitert, sitzt auf seiner aktuellen Karte fest (er könnte z.B. von einem Vorsprung gestürzt sein, mit dem Fuß zwischen Wurzeln festhängen oder in einer Menge feststecken) und benötigt den nächsten Zug, um sich aus der Klemme zu befreien – effektiv verliert er seinen nächsten Zug. Manchmal kann er auch zusätzlichen Schaden – z.B. Fallschaden – erleiden.

Ein Charakter kann während seines Zuges auch wählen, einen Fernkampfangriff auszuführen oder einen Zauber zu wirken. Handelt es sich dabei um eine Volle Aktion, kann er sich nicht zusätzlich bewegen. Zähle die Menge an Karten, die zwischen dem Charakter und seinem Ziel liegen, und multipliziere sie mit der von dir festgelegten Länge eines Streckenabschnitts, um die Reichweite zu bestimmen. Das Gelände, auf dem die Verfolgungsjagd stattfindet, könnte dem Ziel teilweise oder sogar vollständige Deckung oder Tarnung geben, wenn du dies wünschst. Ein Charakter kann im Nahkampf nur Ziele im selben Streckenabschnitt wie er selbst angreifen.

Vernunft und Wahnsinn

Der Wahnsinn ist ein Drangsal, das jene befällt, die außerordentliche körperliche, geistige oder spirituelle Qualen und Belastungen erleiden. Wahnsinn kann auch durch den Kontakt mit besonders mächtigen Quellen des Schreckens, des Irrsinns oder fremdartiger Naturen erfolgen, denen der Geist einfach nicht widerstehen kann. Wahnsinn ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Den Verstand verlieren

Im Spiel besteht für einen Charakter die Wahrscheinlichkeit, den Verstand zu verlieren, wenn er einen schweren mentalen Schock in Form von Attributsschaden erlitten hat – jedes Mal, wenn Intelligenz, Weisheit oder Charisma bei einem Wesen auf Null reduziert wurden, kann es den Verstand verlieren. Weisheitsschaden verursacht dabei am ehesten Wahnsinn, da ein Weisheitswert von Null einen Malus von –5 bei allen Willenswürfen zur Folge hat. Würfle dann entweder auf die anliegenden Tabelle oder wähle eine Geisteskrankheit aus, die zu dem Grund passt, weshalb der Attributswert des Opfers auf Null reduziert wurde. Du solltest den Rettungswurf des Opfers heimlich machen, der Spieler sollte weder das Ergebnis noch die Art der Geisteskrankheit erfahren, die ihn befallen könnte. Diese Effekte sollten natürlich ausgespielt werden – manche Geisteskrankheiten, wie z.B. Phobien, brauchen Tage oder gar Monate, ehe sie in Erscheinung treten, während andere, z.B. Paranoia, sofort offenkundig werden.

Wenn du es wünschst, kann ein Wesen auch unter äußerst ungewöhnlichen Umständen den Verstand verlieren, auch wenn seine geistigen Attribute nicht betroffen sind. Ein Charakter, der lange eingesperrt ist, könnte einen Rettungswurf machen müssen, um keine Platz- oder Raumangst zu entwickeln. Jemand, der ständig von Verbündeten betrogen wird, könnte Gefahr laufen, Paranoia zu entwickeln, wenn ihm kein Rettungswurf gelingt. Und eine arme Seele, deren Geist von einem Dämon besessen wird, könnte während des Exorzismus einen Rettungswurf ablegen müssen, um nicht psychotisch zu werden. Die Ursache solcher Geisteskrankheit zu bestimmen, liegt bei dir als SL. Wahnsinn kann auch mittels Magie hervorgerufen werden. Überlege, ob der Zauber *Wahnsinn* nicht einfach eine zufällig bestimmte Geisteskrankheit pro fünf Zauberstufen hervorrufen könnte statt dauerhafter Verwirrung. *Fluch* könnte ebenso eine einzelne Geisteskrankheit bei einem Gegner verursachen, wobei diese dann auch als Fluch behandelt wird.

Es ist möglich, unter mehreren Geisteskrankheiten zu leiden. Wenn ein Charakter an einer Geisterkrankheit erkrankt, die er bereits hat, steigt der SG dieser Geisteskrankheit um +5.

Wahnsinn heilen

Alle Geisteskrankheiten haben einen SG, welcher die Stärke der Geisteskrankheit repräsentiert. Der SG einer Geisteskrankheit entspricht dem Schwierigkeitsgrad des Willenswurfes, um der Geisteskrankheit zu widerstehen, aber auch um sich von ihr zu erholen. Letzteres ist ein sehr langwieriger Prozess. Dem Opfer steht einmal pro Woche ein Willenswurf gegen den aktuellen SG der Geisteskrankheit zu. Wenn der Wurf gelingt, sinkt der SG der Geisteskrankheit um einen Betrag entsprechend dem Charisma-Modifikator (Minimum 1). Das Opfer leidet weiterhin unter den vollen Auswirkungen der Geisteskrankheit, bis der SG auf Null reduziert wird – an diesem Punkt ist das Opfer geheilt und die Geisteskrankheit verschwindet vollkommen.

Teilweise Genesung hat keine Auswirkungen auf eine Geisteskrankheit, wogegen Genesung den aktuellen SG einer Geisteskrankheit, unter welcher das Ziel leidet, um die Zauberstufe senkt. *Vollständige Genesung, Heilung, Begrenzter Wunsch, Wunder* oder *Wunsch* heilen ein Ziel augenblicklich von allen Geisteskrankheiten.

Arten von Wahnsinn

Wenn ein Wesen den Verstand verliert, würfle auf die folgende Tabelle, um festzustellen, welche Art von Wahnsinn eintritt. Alternativ kannst du auch eine Form der Geisteskrankheit auswählen, die zur Ursache passt.

W%	Geisteskrankheit
1-11	Amnesie
12-48	Manie / Phobie
49-68	Multiple Persönlichkeitsstörung
69-78	Paranoia
79-84	Psychose
85-100	Schizophrenie

Amnesie

Art Geisteskrankheit; **Rettungswurf** Willen SG 20
Inkubationszeit sofort
Effekt Malus von –4 auf Willensrettungswürfe und alle Fertigkeitswürfe, Verlust der Erinnerung (siehe unten)

BESCHREIBUNG

Ein Charakter, der unter Amnesie leidet, kann sich an nichts mehr erinnern – sein Name, seine Fähigkeiten und seine Vergangenheit sind gleichermaßen Geheimnisse. Er kann neue Erinnerungen ansammeln, doch alle Erinnerungen aus der Zeit vor dem Gedächtnisverlust werden unterdrückt. Schlimmer noch, der Amnesiekranke verliert alle Klassenfertigkeiten, Talente und Fertigkeitsränge solange der Gedächtnisverlust andauert. Er behält seinen Grundangriffsbonus, Grundrettungswurfboni, Kampfmanöverbonus, Kampfmanöververteidigungswert, seine Erfahrungspunkte und Trefferwürfel und Trefferpunkte, doch alles andere ist fort, bis die Amnesie geheilt wird. Wenn der Kranke eine Stufe aufsteigt, während der Gedächtnisverlust anhält, kann er jede erlangte Fähigkeit normal anwenden. Sollte er eine Stufe in einer Klasse aufsteigen, in der er bereits Stufen besitzt, erhält er die Fähigkeiten eines Charakters der ersten Stufe in dieser Klasse, auch wenn er technisch eine höhere Stufe hat. Wenn die Amnesie später geheilt werden sollte, erhält er alle Fähigkeiten in dieser Klasse, eingeschlossen jener Stufen, die er hinzugewonnen hat, während er unter Amnesie gelitten hat.

Manie / Phobie

Art Geisteskrankheit; **Rettungswurf** Willen SG 14
Inkubationszeit 1 Tag
Effekt Das Ziel ist kränkelnd (falls manisch) oder erschüttert (falls unter einer Phobie leidend), solange die Quelle der Manie oder Phobie offenkundig ist; Möglichkeit, dass das Ziel fasziniert oder verängstigt wird (siehe unten)

BESCHREIBUNG

Eine Manie ist eine irrationale Besessenheit mit einem (üblicherweise unpassenden) besonderen Gegenstand oder einer Situation, während eine Phobie eine irrationale Furcht vor einem (normalerweise gewöhnlichen) Gegenstand oder einer Situation ist.

Wenn ein Charakter, der unter einer Manie oder einer Phobie leidet, mit dem Objekt seiner Besessenheit direkt konfrontiert wird (für die Dauer einer Standard-Aktion), muss er einen Willenswurf gegen die Geisteskrankheit schaffen, oder er wird von dem Gegenstand für 1W6 Runden fasziniert (falls manisch) oder verängstigt (im Falle einer Phobie).

Multiple Persönlichkeitsstörung

Art Geisteskrankheit; **Rettungswurf** Willen SG 19
Inkubationszeit 2W6 Tage
Effekt Malus von –6 auf Willensrettungswürfe und alle weisheitsbasierenden Fertigkeitswürfe, Multiple Persönlichkeiten (siehe unten)

BESCHREIBUNG

Dies ist eine komplizierte Störung, welche sich in einer oder mehreren verschiedenen und unterschiedlichen Persönlichkeiten im selben Körper und Verstand manifestiert. Die Zahl der zusätzlichen Persönlichkeiten entspricht dem SG der Geisteskrankheit geteilt durch 10 (abgerundet, mit einem Minimum von einer zusätzlichen Persönlichkeit). Sollte sich die Geisteskrankheit aus irgendeinem Grund verschlimmern (z.B. wenn der SG steigt, s.o.), erhöht sich auch die Zahl der zusätzlichen Persönlichkeiten. Entsprechend verringert sich die Zahl der zusätzlichen Persönlichkeiten, wenn der SG sinkt und der Kranke sich erholt. Der SL sollte diese zusätzlichen Persönlichkeiten entwickeln.

Jeden Morgen und wann immer der kranke Charakter das Bewusstsein verliert, muss er einen Willenswurf gegen den SG seiner Geisteskrankheit machen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass eine andere Persönlichkeit übernimmt. Die Erinnerungen und Fertigkeiten des Charakters verändern sich nicht, aber die anderen Persönlichkeiten haben keine Kenntnis voneinander und verneinen – teilweise gewalttätig – die Existenz der anderen Persönlichkeiten.

Paranoia

Art Geisteskrankheit; **Rettungswurf** Willen SG 17
Inkubationszeit 2W6 Tage
Effekt Malus von –4 auf Willenswürfe und charismabasierende Fertigkeitswürfe; kann nicht die Aktion Jemand anderem helfen ausführen oder von ihr profitieren; kann willentlich keine Hilfe von anderen annehmen, Heilung eingeschlossen, sofern kein Willenswurf gegen den SG der Geisteskrankheit gelingt

BESCHREIBUNG

Ein paranoider Charakter ist davon überzeugt, dass die Welt und alle ihre Bewohner hinter ihm her sind. Paranoide Charaktere sind üblicherweise streitbar oder verschlossen.



Psychose

Art Geisteskrankheit; **Rettungswurf** Willen SG 20
Inkubationszeit 3W6 Tage
Effekt Der Charakter wird Chaotisch Böse; erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Bluffenwürfe, um seine Geisteskrankheit zu verbergen

BESCHREIBUNG

Diese komplexe Geisteskrankheit erfüllt das Opfer mit Hass auf die Welt. Er kann seine Psychose für einen Tag unterdrücken, sofern ihm ein Willenswurf gegen den SG seiner Geisteskrankheit gelingt. Andernfalls tut er nichts anderes, als den Tod und die Vernichtung von Freunden und Feinden gleichermaßen zu planen. Die Auswirkungen einer Psychose sind größtenteils eine rollenspielerische Herausforderung, allerdings finden nicht alle Spieler Unterhaltung darin, einen wahnsinnigen Irren zu spielen, der versucht, seine Freunde um die Ecke zu bringen. In diesen Fällen sollte der SL den Charakter übernehmen, wann immer die Psychose die Kontrolle übernimmt.

Schizophrenie

Art Geisteskrankheit; **Rettungswurf** Willen SG 16
Inkubationszeit 1W6 Tage
Effekt Malus von –4 auf weisheits- und charismabasierende Fertigkeitswürfe; kann nicht 10 oder 20 nehmen; **Möglichkeit** der Verwirrung (s.o.)

BESCHREIBUNG

Ein schizophrener Charakter steht nicht mehr mit beiden Beinen in der Realität und kennt nicht länger den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Einbildung. Die andauernden Halluzinationen lassen den Schizophrenen für andere sprunghaft und ziellos, chaotisch und unvorhersehbar erscheinen. Immer wenn ein schizophrener Charakter mit Stress konfrontiert wird – z.B. im Kampf – muss ihm eine Willenswurf gegen den SG der Geisteskrankheit gelingen oder er gilt für 1W6 Runden als verwirrt.

Wahrsagerei

Wahrsagerei … verräucherte Zelte, geheimnisvolle, von Schals verhüllte Frauen, Vorzeichen, welche weihrauchwolkengleich durch die Luft schweben …

Der Begriff beschwört all diese Bilder noch viel mehr herauf, wie willst du also bei deinen Spielern dieselben Illusionen erzeugen, damit sie mit Spannung und Befürchtungen auf die Schicksalsprognosen für ihre Charaktere warten, schließlich wirst du in deinem modern eingerichteten Spielzimmer wahrscheinlich keine Kristallkugeln und geheimnisvollen Zelte stehen haben.

Als SL stehen dir glücklicherweise einige Möglichkeiten offen, egal wie Wahrsagerei ihren Weg in deine Kampagne findet. Du kannst einfach ein paar Würfel hinter deinem Spielleiterschirm werfen und deinen Spielern die Ergebnisse mitteilen. Oder du kannst dich dafür entscheiden, den Augenblick zu nutzen, um dramatische Spannung zu erzeugen und den Spielern das Gefühl zu geben, dass ihre Charaktere ein integraler Bestandteil der Vorgänge sind. Die zweite Möglichkeit bringt allen wahrscheinlich einiges mehr an Spaß, verlangt dir aber auch einige Arbeit ab.

Grundlegende Methoden der Wahrsagerei

Es gibt viele Arten der Wahrsagerei, von denen jede ihre Vor- und Nachteile in einem Rollenspiel hat. Wir führen im Folgenden einige der leichter integrierbaren Methoden mit ihren Stärken und Schwächen auf:

Spontan: Du greifst auf spontane Wahrsagerei zurück, wenn du Wahrsagerei ohne viel – wenn überhaupt – Vorbereitung durchführen willst. Dazu kann es kommen, wenn die Spieler sich plötzlich entschließen, einen Wahrsager aufzusuchen, oder es plötzlich zur Kampagne zu passen scheint.

Du kannst entweder deinen Spielern aus der Hand lesen, Runensteine werfen, Karten oder Würfel nutzen oder auf andere geheimnisvoll wirkende Methoden zurückgreifen. Wichtig ist dabei, dich nicht zu sehr festzulegen, indem du deinem Wahrsager zu konkrete oder zu detaillierte Antworten in den Mund legst. Wenn du keine passenden Vorbereitungen getroffen hast, kann jede spontane Äußerung kampagnenveränderndes Potential haben oder dich anderweitig in den Hintern beißen.

Gib stattdessen vage Antworten oder solche voller Symbolismus, welche die Spieler dann interpretieren können – z.B. „Ich sehe einen roten Falken auf deiner Schulter, sein rechtes Bein ist verkrüppelt und in seinen Krallen hat sich eine schwarze Schleife verfangen“. Auch wenn solche Prophezeiungen zu Beginn wenig Bedeutung besitzen, kannst du ihre Auswirkungen in zukünftige Abenteuer einbauen – oder auch darauf verzichten, falls dein Wahrsager-NSC ein Betrüger ist, der beliebige Prophezeiungen von sich gibt.

Wahre Zufälligkeit: Hierbei lässt du die Stöcke, Würfel, Karten oder Steine liegen wie sie fallen, und interpretierst die Ergebnisse so, dass sie für dich nützlich und für die Spieler bedeutsam sind. Das funktioniert am besten, wenn du vorher für jeden Spieler ein paar mögliche Ergebnisse aufschreibst, etwa indem du mehrere positive und negative Ergebnisse auflistest – so dass z.B. die hohen Werte eines Würfels den positiven Ergebnissen entsprechen und die niedrigen den schlechten. Auf diese Weise kannst du ein paar vage und optionale Schicksalsfäden erschaffen, die du mit deiner Kampagne und den Fähigkeiten der Charaktere verknüpfen kannst, dir aber immer noch erlauben, die Endergebnisse dem Zufall zu überlassen.

Falsche Zufälligkeit: Viele Arten der Wahrsagerei können zufällig wirken, während du in Wahrheit die völlige Kontrolle über das Ergebnis behältst. Dies geht am einfachsten mittels Requisiten wie einem Geisterbrett oder Karten. Der Vorteil falscher Zufälligkeit liegt darin, dass du den Spielern spezifische Informationen über die Zukunft ihrer Charaktere zukommen lassen kannst. Indem du auf dem Geisterbrett bestimmte Worte buchstabierst oder die Karten so anordnest, dass nur bestimmte aufgedeckt werden, kannst du die Bedürfnisse deines Spieles bedienen. Der Nachteil besteht allerdings darin, dass deine Spieler wissen, dass du die Ergebnisse manipuliert hast, wenn dir ein Fehler unterläuft, so dass sie weniger Begeisterung über die Ergebnisse aufbringen oder sich nicht in derselben Weise einbringen, wie es vielleicht sonst der Fall wäre.

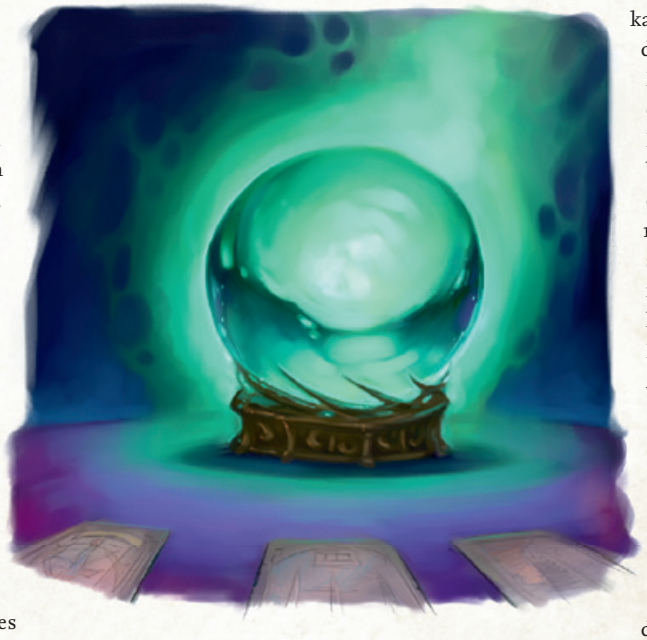
Wahrsage-Requisiten

Ein paar Requisiten können bei der Wahrsagerei hilfreich sein. Du kannst natürlich auch einfach die Handfläche eines Spielers als Requisit verwenden, doch für die Spieler ist es aufregender, wenn sie meinen, dass Zufallselemente und das Schicksal beteiligt sind, was du mittels Würfeln und Kartenziehen erreichen kannst. Natürlich solltest du auch auf den Zufall vorbereitet sein und mit passenden Antworten auf die Fragen der Spieler aufwarten können, weshalb du oft etwas Zeit für Vorbereitungen und Nachforschungen aufwenden solltest. Manche Werkzeuge, wie z.B. Tarotkarten, erfordern etwas Interpretation, so dass du dich über die Bedeutung der einzelnen Karten u.a. informieren solltest, um auch die „richtigen“ Prophezeiungen treffen zu können.

Es gibt viel mehr Methoden der Wahrsagerei als wir hier abdecken könnten, aber die Folgenden sind am einfachsten in eine phantastische Rollenspielkampagne zu integrieren. Über andere Methoden wie das *I-Ching*, Pendeln, Kristallomantie, Chiromantie u.a. kannst du dich bei Interesse in der Bibliothek oder im Internet informieren.

Karten: Diese können entweder in Form einzelner Karten, die aus dem Deck gezogen werden, oder in komplizierten Anordnungen eingesetzt werden. Du solltest eine Vorstellung davon haben, was jede Karte in der Wahrsagerei oder in deiner Welt bedeutet, so dass du jede von ihnen entweder aus dem Kopf oder mit Hilfe eines kleinen Spickzettels interpretieren kannst, wodurch das Ganze interessanter wird. Das *Turmkarten-Deck* bietet Karten, die extra für die Verwendung im Pathfinder-Rollenspiel entwickelt wurden und rollenspielrelevante Themen behandeln, so dass es dabei hilfreich sein könnte, deine Nachforschungen abzukürzen bei der Übersetzung irdischer Antworten in Antworten, die auf deiner Welt gelten.

Würfel, Stöcke oder Steine: Würfel gehören zu den Dingen, die jeder SL zur Hand hat. Viele haben auch glänzende Steine unterschiedlicher Farbe und Form. Der SL sagt die Zukunft mittels dieser Requisiten anhand der Markierungen auf der Oberfläche oder wie sie in Bezug zueinander fallen voraus. Solche Gegenstände sind in der Regel vage genug, dass nur der Wahrsager selbst sie entziffern kann, bieten aber kaum thematisch bezogene Vorschläge und sind daher schwer einzusetzen, sofern der SL sich nicht im Vorfeld schon eine Interpretation zurechtgelegt hat und weiß, wie die Prophezeiung sich auswirken wird. Allerdings vermitteln sie den Eindruck, dass sich geheimnisvolle und willkürliche Dinge abspielen, wozu es beim Handlesen oder Starren in eine Kristallkugel nicht kommt.



Kristallkugel, Feuer, Foki: Wenn du Requisiten wie Kristallkugeln oder Feuer benutzt, die keine erkennbaren Ergebnisse liefern, musst du dich eines theatralischeren Stiles bedienen. Diese Methode neigt dazu, einem Drehbuch zu folgen (siehe auch Wahrsagerei als Theater weiter unten), wobei du natürlich auch die Spieler beteiligen kannst, indem du sie Dinge fragst wie „An welches Tier denkst du, wenn du ins Feuer starrst?“. Du musst dann vorbereitet sein, einem Tier eine Bedeutung zuzusprechen oder was auch immer relevant sein soll.

Wahrsagerei als Theater

Mit ein wenig Vorbereitung kann du eine wahrlich theatralische Wahrsageveranstaltung mit Handlesen, einer Kristallkugel oder jeder anderen Methode durchführen, in der du als der Wahrsager den Spielern berichtest, was du in ihrer Zukunft „siehst“. Zuerst musst du versuchen, für Stimmung zu sorgen. Wenn du das Licht dämpfst und darauf bestehst, dass alle in der Rolle bleiben, kannst du Unterbrechungen gut vermeiden.

Außerdem solltest du eine gute Botschaft im Hinterkopf haben, bei der du Metaphern und Allegorien benutzt. Manchmal hilft es auch, dir ein kurzes Drehbuch zurechtzulegen. Wenn du z.B. voraussagen willst, dass die SC in einem magischen Labyrinth landen, zu dessen Ausgang sie einen goldenen Schlüssel benötigen, den der Wächter des Labyrinths mit sich führt. Statt dies nun direkt auszusprechen, kannst du es auch geheimnisvoll verpacken, z.B.: „Ich sehe dich verloren, gefangen in einer endlosen Kette an Wahlmöglichkeiten… Du musst die Kontrolle behalten, oder alles ist verloren. Dunkelheit… Verwirrung… Trauer und Schrecken… Doch ich sehe einen goldenen Hoffnungsschimmer, eine Spinne, die ein goldenes Sicherheitsnetz webt. Finde sie oder finde dein Verderben.“

Die Technik hierbei besteht darin, die Spieler nicht einfach mit den Informationen zu füttern, die sie brauchen, sondern ihnen Hinweise zu geben, die sie im Laufe des Abenteuers entschlüsseln müssen. Dies kannst du natürlich mit einem der zufälligeren Wahrsagerei-Elemente kombinieren, was zu einem recht überzeugenden Ergebnis führen kann. Und beteilige stets die Spieler bei dem Prozess, so dass sie sich mit Spaß daran erinnern und sich auf künftige Abenteuer freuen – oder sie fürchten – können. Diese Art emotionaler Einbindung kann aus einem Allerweltsabenteuer eine wahrhaft magische Erfahrung machen.

Gewöhnliche und magische Wahrsagerei

Zu den ersten Fragen, welche die SC sich wahrscheinlich stellen, unmittelbar bevor oder nachdem ihr Schicksal offenbar wurde, gehört, ob der Wahrsager die Wahrheit gesagt hat. Manche Wahrsager sind absolute Betrüger ohne jede mystische Macht, welche dieselben Techniken wie irdische Mystiker benutzen. Wenn dein Wahrsager die SC nur ausnimmt, solltest du einen Wurf auf Bluffen machen, um die Effektivität seiner Darstellung zu bestimmen. Lass die SC erst dann einen Wurf auf Motiv erkennen machen, wenn sie die Fähigkeiten ihres Sehers in Frage stellen. Ein Teil der Wirksamkeit von Wahrsagerei besteht darin, dass der Empfänger an die wundersamen Einsichten des Mediums glaubt. Diese Illusion bricht erst zusammen, wenn er an diesen Kräften zu zweifeln beginnt.

Das Pathfinder Rollenspiel präsentiert aber auch viele magische Möglichkeiten für Wahrsagerei. Die Zauber *Vorahnung*, *Kontakt zu anderen Ebenen* und *Vision*, sowie andere Erkenntniszauber können den Charakteren hilfreiche Einsichten in die Zukunft geben, während magische Gegenstände wie *Kristallkugel* und *Gedankenmedaillion* dem Seher erlauben, unglaubliche Einsichten zu demonstrieren. Eine Vielzahl an Illusionszaubern und magischen Gegenständen, wie ein *Stab: Mächtiges Trugbild* oder *Illusionskarten* hilft dabei, Wahrsagerei Flair zu verleihen. Die *Pathfinder Chronicles Kampagnenwelt* enthält die Turmdeuter-Prestigeklasse, welche sich des bereits erwähnten *Turmdecks* bedient und Spielern ermöglicht, einen auf Abenteuer ausziehenden Wahrsager zu spielen.



9 NSC-Galerie



Die Räuber kamen aus dem Boden emporgeschossen und stießen dabei laute Angriffsschreie aus. Die sandfarbenen Planen, unter denen sie versteckt gelegen hatten, flatterten im Wind und wirbelten Sand auf, der in den Augen stach. Wenig überraschend rannten sie direkt auf Seoni zu. Valeros klopfte liebevoll gegen die Flanke seines Kamels. „Und ich dachte, du wärst das Hässlichste, das mir auf dieser Reise begegnen würde“, seufzte er.

Das Kamel spuckte unbeeindruckt aus.

„Bei dir alles in Ordnung, Seo?“, fragte er, während er sein Schwert zog.

„Nächstes Mal“, setzte sie an, „bezahlen wir für eine Teleportation.“ Dann streckte sie die Hand aus und ein heulender Wind kam auf, der auf ihre Angreifer zujagte.

NSC-Galerie

Auf jeden Spielercharakter, der in einer Fantasywelt auf Abenteuer auszieht, kommen dutzende, wenn nicht hunderte an Nichtspielercharakteren, von denen jeder den SC wichtige Dienste leistet, dem Fortlauf der Handlung dient oder einfach nur Farbe ins Spiel bringen soll. Egal ob Bauer oder Geschichtenerzähler in der Schenke, Straßenjunge oder König, diese Charaktere sind die Bewohner der Welten und Erzählungen, die alle SL erschaffen. Sie sind die Verbündeten und Hindernisse, Auftraggeber und Opfer, die Menge, welche den SC zujubelt und sie ausbuht. Wann immer die SC Hilfe brauchen, Geschäfte machen oder das bekannte Terrain verlassen wollen, stehen diese Charaktere bereit.

Dennoch, so wichtig die Landesherren, Ladenbesitzer und die ständig bedrohte Landbevölkerung auch sind, das Hauptaugenmerk der meisten Abenteuer liegt auf den Monstern, Schurken und Gefahren jenseits der vertrauten Straßen. Immer wenn etwas in der Schenke schief läuft, am Königshof die Diplomatie scheitert oder eines der zahllosen anderen unerwarteten Dinge geschieht, beginnen die meisten SL damit, Würfelergebnisse vorzutäuschen, oder wühlen sich durch Berge von Unterlagen auf der Suche nach Spielwerten, die sie spontan anpassen können. Dieses Kapitel soll Spielleitern helfen unerwartete Situationen zu meistern, in denen plötzlich eine weitere Begegnung benötigt wird oder in denen die Spieler „Hüh“ sagen, wenn sie eigentlich hätten „Hott“ sagen müssen. Auf den folgenden Seiten findest du über 80 NSC, wie sie gewöhnlich beim *Pathfinder Rollenspiel* auftreten. Die Mehrheit davon ist nicht als Herausforderung für erfahrene Abenteuer ausgelegt, sondern soll mit generellen Spielwerten bei all den anderen Interaktionen von Wert sein. Wenn du wissen möchtest, wie gut der Wert in Schätzen des durchschnittlichen Ladenbetreibers ist oder wie fähig ein Seemann am Ruder seines Schiffes agiert, liefern dir die Spielwerte eine Grundlage für eine breite Auswahl an alltäglichen Charakteren. Das soll nicht bedeuten, dass sich keine gefährlichen Begegnung mit diesen NSC ergeben können. Ebenso wie eine Gruppe monsterbekämpfender Gladiatoren oder Soldaten tödlich sein kein, gilt dies auch für einen fackel- und mistgabeltragenden wütenden Haufen Bauern oder Handwerker. Vieler dieser NSC haben zudem das Potential für weitaus größere Rollen in einer Kampagne, deshalb hält dich auch nichts auf, einen Kopfgeldjäger oder einen berüchtigten Piratenkapitän zum Hauptgegner einer ganzen Reihe von Abenteuern zu machen.

Alternativ kann dieses Kapitel auch als NSC-Einkaufsliste dienen, welche die Charaktere als Gefolgsleute oder Mietlinge anheuern, oder sogar selbst kurzfristig als SC dienen könnten, sollte es einen Engpass geben.

Am wichtigsten ist, dass diese Charaktere den SL mit einer großen Zahl an Werkzeugen und Optionen versehen, so dass keine Spielwerte mehr auf der Stelle generiert werden müssen und auch andere Unterbrechungen des Spieles vermeiden werden, so dass die SL ihre Zeit und Kreativität auf die wichtigsten Dinge des Spieles konzentrieren können – ihre eigenen Abenteuer.

Ein NSC jeden Namens

Dieses Kapitel liefert spieltechnische Werte für alle Arten von Reisenden und Ladenbesitzern, Wachen und Säufern, Prinzessinnen und Hohepriestern sowie zu dutzenden anderen Bewohnern einer Fantasywelt. Dennoch fehlen Charaktere wie Forscher, Entdecker, Bergsteiger, Armadaadmiräle, Drachenreiter und zahllose andere NSC, denen eine Gruppe im Laufe ihrer Abenteuer begegnen können. Dafür gibt es zwei Gründe: Erstens kann keine Liste an Charakteren jemals alle Bewohner der Vorstellungskraft jedes SL abdecken, weshalb wir auch nur jene Typen aufführen können, die häufig in Abenteuern des *Pathfinder Rollenspiel* auftreten. Zweitens gibt es nichts, dass einen SL davon abhält, die Spielwerte eines „Spähers“ nicht auch für Entdecker, Grenzreiter, Viehtreiber oder andere ähnliche Charaktere zu verwenden.

Mit jedem NSC kommt eine Beschreibung, worum es sich bei dem NSC handelt, wie man ihn einsetzen kann und sogar, welche anderen NSC man in seiner Gesellschaft antreffen kann und welchen HG diese Gruppierungen haben. Dazu kommt für den Beruf des Charakters passende Ausrüstung entsprechend dem stufenangepassten GM-Vermögen. Die Beschreibung enthält ferner oftmals Vorschläge für alternative Ausrüstung oder Talente, um die NSC besser an andere Rollen und unterschiedliche Kampagnen anpassen zu können. Wie bei allen anderen Aspekten dieser Charaktere kann der SL auch diese Elemente nach Belieben anpassen.

Zusätzlich wurden alle NSC in Gruppierungen ähnlicher Charaktere unterteilt, sowohl als organisatorischen Gründen, wie auch um dem SL die Suche zu erleichtern. SL, die nach einem speziellen Charakter suchen, steht eine große Auswahl zur Verfügung – wenn beispielsweise ein Taschendieb mit HG ½ nicht für die Begegnung ausreicht, könnte es ja ein HG 2 Einbrecher tun. Hierdurch wird auch die Zusammenstellung von Begegnungen erleichtert, da NSC mit demselben Hintergrund oder denselben Lebensumständen häufig gemeinsam angetroffen und bekämpft werden können.

Die SL werden auch ermutigt, die hier präsentierten NSC zu verändern, so dass sie besser zu ihren individuellen Kampagnen passen. Die meisten dieser Charaktere haben Fähigkeiten, die zu ihren archetypischen Rollen passen, und sind von neutraler Gesinnung. Die Gesinnung kann natürlich leicht verändert werden, ebenso wie die Fertigkeiten. Besonders Beruf, Handwerk und Wissensfertigkeiten, können problemlos ausgetauscht werden, um somit Charaktere mit verschiedenen Befähigungen zu erschaffen.

Die Übersicht auf der nächsten Seite führt alle archetypischen Charaktere zusammen mit ihren Klassenstufen auf. Sie sind nach ihren HG sortiert, so dass die SL leichter Herausforderungen finden und erschaffen können, die zu ihren Gruppen passen.

Da diese Charaktere auch ohne Persönlichkeiten, Gruppenzugehörigkeit, o.ä. präsentiert werden, können sie von Spielleitern für jede benötigte Rolle geformt werden. Deshalb werden zwar nur ein paar Dutzend NSC vorgestellt, aber die Zahl der Charaktere und Begegnungen, die man mit ihnen erschaffen kann, ist unbegrenzt.

NSC-Gefallen

Kapitel 4 enthält ein optionales System für Gefallen – kleine Boni und Vorteile im Spiel, die spezielle NSC den SC verleihen, die sich mit ihnen anfreunden. Dieses System von Gefallen und Vorteilen ermutigt die SC sich mehr für die Arbeit mit NSC zu interessieren und Alternativen für Belohnungen zu entwickeln, die sich von Erfahrung und Schätzen unterscheiden. Am Ende der Spielwerte folgt stets ein Vorschlag für einen kleineren Gefallen nach diesem System, den ein NSC erbringen kann. Spielleiter, die von diesen Gefallen Gebrauch machen oder ihre eigenen Gefallen entwickeln wollen, können die hier vorgestellten als Richtlinie benutzen. Jedoch sollte jedem SL bewusst sein, dass nicht jeder der NSC genau dieselben Vorteile – oder überhaupt einen Gefallen – anzubieten hat. Jene, die ihre eigenen Gefallen entwickeln oder an ihr Spiel anpassen wollen, können die Effekte so modifizieren, wie es zu ihren Bedürfnissen passt. Eine umfangreiche Erklärung der Gefallen und wie SC sie erlangen können, ist auf Seite 88 zu finden.

Tabelle 9-1: Vorgefertigte NSC-Spielwerte

Archetyp	Klasse	HG	Seite
Dorftrottel	Bürgerlicher 1	1/3	260
Fußvolk	Krieger 1	1/3	284
Knappe	Adeliger 1	1/3	278
Bandit	Krieger 2	1/2	288
Bauer	Bürgerlicher 1/Experte 1	1/2	261
Matrose	Experte 1/Krieger 1	1/2	292
Novize	Kleriker 1	1/2	302
Schankmaid	Bürgerlicher 2	1/2	308
Taschendieb	Schurke 1	1/2	280
Bettler	Bürgerlicher 1/Schurke 1	1	266
Kannibale	Barbar 2	1	300
Dirne	Experte 1/Schurke 1	1	267
Geschichtenerzähler	Barde 2	1	304
Ladenbesitzer	Experte 3	1	270
Schläger	Kämpfer 1/Schurke 1	1	281
Schüler	Mönch 2	1	268
Trosswächter	Kämpfer 2	1	296
Trunkenbold	Bürgerlicher 1/Krieger 2	1	309
Unheilsverkünder	Adept 3	1	294
Vagabund	Bürgerlicher 2/Krieger 1	1	291
Wache	Krieger 3	1	298
Adelsspross	Adeliger 4	2	262
Drogenhändler	Experte 1/Schurke 3	3	267
Einbrecher	Schurke 3	2	281
Fahrendes Volk	Barde 1/Schurke 2	2	290
Fallensteller	Waldläufer 4	3	306
Gefangener	Experte 4	2	272
Kultanhänger	Kleriker 3	2	274
Pilger	Bürgerlicher 5	3	291
Schließer	Krieger 5	3	273
Sklavenjäger	Kämpfer 2/Waldläufer 2	3	282
Wachtmeister	Kämpfer 4	3	299
Wirt	Experte 4/Krieger 1	3	309
Heckenmagier	Bürgerlicher 2/Magier 3	4	264
Kampfmönch	Mönch 5	4	269
Medium	Kleriker 5	4	295
Folterknecht	Experte 5/Kämpfer 2	5	273
Gladiator	Barbar 3/Kämpfer 3	5	258
Grabräuber	Schurke 6	5	257
Kampfmagier	Thaumaturg 6	5	256
Kavallerist	Kämpfer 6	5	285
Monsterjäger	Waldläufer 6	5	257
Musikus	Barde 6	5	305
Plünderer	Barbar 6	5	286
Reisender	Händler Experte 7	5	271
Schamane	Adept 7	5	301
Wahrsager	Barde 3/Hexenmeister 3	5	295
Archäologe	Schurke 7	6	265
Bestienbändiger	Waldläufer 7	6	259
Einsiedler	Druide 7	6	307
Heiliger Krieger	Paladin 7	6	279
Kult-Beschwörer	Beschwörer 7	6	275
Prinzessin	Adelige 8	6	276
Wachthauptmann	Kämpfer 7	6	299
Wegelagerer	Kämpfer 4/Schurke 3	6	289
Chevalier	Adeliger 2/Paladin 6	7	263
Kriegsknecht	Kämpfer 8	7	297
Späher	Experte 9	7	307
Wikinger	Barbar 2/Kämpfer 6	7	287
Bootsmann	Experte 4/Kämpfer 5	8	293
Bürgermeister	Adeliger 3/Experte 7	8	261
Edelmann	Adeliger 10	8	263
Meuchelmörder	Waldläufer 5/Assassine 4	8	283
Priester	Kleriker 9	8	303
Handelsfürst	Experte 4/Schurke 6	9	271
Matador	Barbar 5/Kämpfer 5	9	259
General	Kämpfer 11	10	285
Gildenmeister	Schurke 11	10	283
Häuptling	Krieger 12	10	301
Königin	Adelige 12	10	277
Meisterbarde	Barde 11	10	305
Heiliger	Paladin 12	11	279
Kapitän	Experte 3/Kämpfer 9	11	293
Kopfgeldjäger	Waldläufer 12	11	297
Kultanführer	Kleriker 10/Schurke 2	11	275
Piratenkapitän	Kämpfer 7/Schurke 5	11	287
Räuberhauptmann	Kämpfer 8/Schurke 4	11	289
Weiser	Experte 7/Bannwirker 5	11	265
Hohepriester	Kleriker 13	12	303
Großmeister	Mönch 15	14	269
König	Adeliger 16	14	277

Abenteurer

Halunken, Mietlinge, Monsterjäger, Grabräuber, Matadore und Schufte – Abenteurer kommen in allen möglichen Gestalten, haben alle möglichen Fähigkeiten und Verbindungen. Sie könnten Helden sein, die Bösewichte aufhalten und Unrecht gutmachen wollen, oder auch gefährliche Diebe, die mit wertvollen Relikten reich werden wollen. Diese NSC können als Verbündete einer SC-Gruppe auftreten, als Mietlinge für einen Tag oder mit ihnen durch ein Gewölbe kriechen. Sie können aber auch rivalisierende Abenteurer sein, die die SC bei deren Mission behindern wollen. Ob als Verbündete oder Gegner, diese NSC könnten jederzeit auftauchen, wenn die Gruppe realisiert, dass sie nicht die einzigen Abenteurer in der Gegend sind.



Kampfmagier HG 5

EP 1.600

Mensch Thaumaturg 6
N Mittelgroßer Humanoider
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 *Magierrüstung*)
TP 33 (6W6+12)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +2 (1W4-1/19-20) oder *Stab: Schockgriff* +2 Berührung (1W6 Elektrizität)
Fernkampf Dolch +5 (1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe (Starke Zauber +3)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)
6/Tag – Energiegeschoss (1W4+3)
Vorbereitete Zauber (ZS 6; Konzentration +9)
3. – *Feuerball* (2) (SG 17), *Fliegen, Hast, Magie bannen*
2. – *Flammenkugel* (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 15), *Schockgriff, Schutz vor Pfeilen, Sengender Strahl, Spiegelbilder*
1. – *Brennende Hände* (SG 15), *Magierrüstung (schon gewirkt), Rascher Rückzug, Sprühende Farben* (SG 14)
0. (beliebig oft) – *Botschaft, Magie entdecken, Licht, Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 10, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 17
Talente Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Hervorrufung), Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Fliegen +11 , Handwerk (Rüstungsbauer), Handwerk (Waffenschmied), Reiten +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Baukunst) +7, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Geschichte) +7, Zauberkunde +12
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Riesisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Zauberstab)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Fliegen* (2), *Schriftrolle: Spiegelbilder* (2), *Schriftrolle: Unsichtbarbeit* (2), *Stab: Magisches Geschoss* (ZS 5, 50 Ladungen, Arkane Verbindung), *Stab: Schockgriff* (ZS 5, 50 Ladungen), Verstrickungsbeutel (3)
Sonstige Ausrüstung Dolche (2), 20 GM
Gefallen Ein Kampfmagier kann Schriftrollen mit einem Nachlass von 10% herstellen.

Ein Kampfmagier ist immer kampfbereit. Er weiß, daß man zuerst zuschlagen und dann fragen soll. Da er über hohe Feuerkraft verfügt, wird seine Vielseitigkeit auf dem Schlachtfeld geschätzt. Kampfmagier sind eine hervorragende militärische Unterstützung und magische Leibwächter. Man kann sie alleine antreffen, als Beschützer eines reisenden Händlers (HG 7), oder eines Spähers (HG 8) oder als Abenteurer in Begleitung eines Mediums oder Musikus`, eines Monsterjägers oder Gladiators und eines Grabräubers (HG 9). Eine Einheit Kampfmagier (HG 9) kann Teil jeder Armee sein.

Monsterjäger HG 5

EP 1.600

Mensch Waldläufer 6
N Mittelgroßer Humanoide
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 45 (6W10+12)
REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+3/x3) oder Dolch +9/+4 (1W4+3/19-20)
Fernkampf *Kompositbogen (lang) +1*, +10/+5 (1W8+3/x3) oder Dolch +9/+4 (1W4+3/19-20)
Besondere Angriffe Erzfeind (Magische Bestien +4, Monströse Humanoide +2)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +3)
1. – *Mit Tieren sprechen*

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 22
Talente Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss, Schnelles Schießen, Selbsterhaltung, Verbesserter Präzisionsschuss
Fertigkeiten Heilkunde +8, Heimlichkeit +11, Klettern +11, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +11, Schwimmen +7, Überlebenskunst +12 (+15 beim Spuren lesen), Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bund des Jäger (Tiergefährte [Falke]), Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Spuren lesen +3, Tierempathie +5
Ausrüstung Kettenhemd [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], Streitaxt [Meisterarbeit], *Dolch +1*, *Kompositbogen (lang) +1* (ST +3) mit 40 Pfeilen, Pfeile aus Alchemistensilber (10), Pfeile aus Kaltem Eisen (10), Leichtes Reitpferd (kampftrainiert), Sattel, 4 GM
Gefallen Ein Monsterjäger kann eine wilde Bestie oder ein Monster aufspüren und bis zu ihrem Versteck verfolgen und die SC dorthin führen.

Ein Monsterjäger ist ein schlauer, erfahrener Jäger, welcher die Waldpfade entlangreitet, während ihm sein treuer Falke als zusätzliches Paar Augen am Himmel dient. Egal ob er eine Belohnung oder ein Kopfgeld sucht, eine eindrucksvolle Trophäe oder einfach nur eine epische Jagderzählung am Lagerfeuer, so zögert er nicht lange, wenn ihm Berichte von wilden Bestien auf der Jagd zu Ohren kommen. Monsterjäger können Grenzreiter und Beschützer der Wildnis oder begabte Jäger sein. Indem du den Erzfeind, das bevorzugte Gelände oder den Tiergefährten veränderst, kannst du unterschiedliche Typen von Monsterjägern erschaffen.

Ein Handelsfürst hat oft ein Paar Monsterjäger auf der Lohnliste (HG 10), um Bedrohungen seiner Geschäfte begegnen zu können. Patrouillen von vier Monsterjägern (HG 9) können als Grenzwachen in der Wildnis auftreten. Ein Monsterjäger könnte ebenso in der Begleitung eines Kampfmagiers, eines Mediums oder eines Musikus` und eines Grabräubers (HG 9) auf Abenteuer ausziehen.

Grabräuber HG 5

EP 1.600

Mensch Schurke 6
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP 45 (6W8+18)
REF +8 , **WIL** +2 , **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert +7 (1W6+1/19-20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +8 (1W6/x3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 18
Talente Fertigkeitsfokus (Mechanismus ausschalten), Große Zähigkeit, Verstohlenheit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +5, Entfesslungskunst +14, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +14, Klettern +10, Magischen Gegenstand benutzen +8, Mechanismus ausschalten +20, Schätzen +11, Schwimmen +5, Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +14 (+17 beim Fallen finden), Wissen (Gewölbekunde) +11, Wissen (Lokales) +6,
Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Terran
Besondere Eigenschaften Tricks (Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Kriechen, Spürnase), Fallen finden +3
Kampfausrüstung Gegengift
Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Kurzschwert, *Adleraugen*, Vergrößerungsglas, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Sonnenzepter, 18 GM
Gefallen Ein Grabräuber kann den Wert der Waren der SC schätzen oder mit ihnen reisen und eine Falle entschärfen.

Grabräuber sind gerissene Erforscher von Ruinen und fallenverseuchter Gewölbe, sowie wagemutige Plünderer uralter, mit Schätzen angehäufter Gruften. Sie sind wertvolle Verbündete, die Möchtegern-Forschern helfen, rein und wieder raus zu kommen, ohne ein Opfer lauernder Todesgefahren zu werden. Wenn ein Grabräuber die besten Teile der Beute finden und für sich selbst behalten sollte, wer kann das schon ahnen? Er würde es keinem sagen. Ein Grabräuber könnte auch als Rivale in einem Gewölbe angetroffen werden, vielleicht , möchte er einen Schatz finden, ehe die SC ihm zuvorkommen. Wenn du seine Fingerfertigkeit durch Handwerk (Fallenbau) ersetzt, machst du ihn zu einem noch gefährlicheren Gegner. Grabräuber sind exzellente Einbrecher und Späher. Ein Grabräuber arbeitet meist alleine, könnte aber auch mit einem Archäologen und einem Paar Einbrecher (HG 8) zusammenarbeiten. Ein Grabräuber könnte in Begleitung eines Monsterjägers (HG 7) angetroffen werden oder mit einem Medium oder Musikus, einem Kampfmagier und einem Gladiator oder Monsterjäger (HG 9) auf Abenteuer ausziehen.

Arena

Die Kämpfer in einer Arena stellen sich großen Gefahren zum Gefallen der Zuschauer entgegen. Sie können exotische Krieger sein, als Unterhaltungskünstler angeheuert werden oder fähige Kriminelle, die um ihr Überleben kämpfen müssen. Diese Charaktere können eine Vielzahl von Rollen ausfüllen, und die Verbündeten von heute sind vielleicht die Gegner von morgen. Auf alle Fälle leben diese Charaktere um zu kämpfen und überleben nur aufgrund ihrer brutalen Fähigkeiten. Sie vergießen Blut im Sand der Arena, auf Gefängnishöfen, auf wilden Schlachtfeldern oder wo immer sie vorbeiziehen.



Gladiator **HG 5**

EP 1.600

Mensch Barbar 3/Kämpfer 3
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +3 GE, –2 Kampfrausch, +7 Rüstung, +2 Schild)
TP 57 (6 TW; 3W12+3W10+21)
REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +9; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+5) oder Dreizack [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8+5) und *Leichter Stahlschild +1* mit Schildstacheln [Meisterarbeit] +10 (1W6+5)
Fernkampf Dreizack [Meisterarbeit] +11 (1W8+5) oder Wurfspeer +9 (1W6+5)
Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Zurücktreiben)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Gladiator sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er **RK** 23, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +3 GE, +7 Rüstung, +2 Schild); **TP** 45; **WIL** +3, **ZÄH** +7; **Nahkampf** Dreizack [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8+3) oder Dreizack [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+3) und *Leichter Stahlschild +1* mit Schildstacheln [Meisterarbeit] +8 (1W6+3); **Fernkampf** Dreizack [Meisterarbeit] +11 (1W8+3) oder Wurfspeer +9 (1W6+3); **ST** 16, **KO** 13; **KMB** +9; **KMV** 23; **Fertigkeiten** Klettern +6, Schwimmen +6

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 25
Talente Ausweichen, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Schilden, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Dreizack)
Fertigkeiten Akrobatik +10 (+14 Springen) Einschüchtern +5, Klettern +8, Schwimmen +8, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Schnelle Bewegung
Ausrüstung *Brustplatte +1*, *Leichter Stahlschild +1* mit Schildstacheln [Meisterarbeit], Wurfspeere (5), Dreizack [Meisterarbeit], 1 GM
Gefallen Gladiatoren können freien Zugang zur Arena auch außerhalb der Öffnungszeiten ermöglichen und den SC beim Erwerb von exotischen nichtmagischen Waffen zu einem Preisnachlass von 10% verhelfen.

Gladiatoren unterscheiden sich in ihren Kampfstilen ebenso wie in ihrer Herkunft, doch alle wollen für Blut Gold und Ruhm erwerben. Viele legen Wert auf Schnelligkeit und Verteidigung statt brutaler Stärker und schätzen ihre Gegner genau ein, ehe sie sie blutdurstig mit Schwert und Schild angreifen. Gladiatoren können als Leibwächter eingesetzt werden, um Aufstände in einer Stadt niederzuschlagen oder als militärische Eliteplänkler. Indem man das Talent Ausweichen durch Umgang mit Exotischen Waffen ersetzt, erschafft man einen Exotischen Waffenmeister. Außerhalb der Arena werden Gladiatoren selten ohne ein Paar Trunkenbolde angetroffen, mit denen sie ihren letzten Sieg feiern (HG 6).

Bestienbändiger HG 6

EP 2.400

Mensch Waldläufer 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +5 Rüstung, +1 Schild)
TP 59 (7W10+21)
REF +6 , **WIL** +3 , **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kriegshammer +1*, +12/+7 (1W8+5/x3) oder *Kriegshammer +1*, +10/+5 (1W8+5/x3) und *Beil +1*, +10/+5 (1W6+5/x3)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +8/+3 (1W8/x3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Humanoide [Menschen] +4, Tiere +2)
Vorbereitete Zauber
1. – *Lange Schritte, Mit Tieren Sprechen*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausfallschritt, Doppelschnitt, Dranbleiben, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen
Fertigkeiten Heilkunde +5, Heimlichkeit +10, Klettern +11, Mit Tieren umgehen +9, Reiten +10, Schwimmen +10, Überlebenskunst +11 (+14 beim Spuren lesen), Wissen (Gewölbekunde) +5, Wissen (Natur) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +2), Bund des Jägers (Tiergefährte), Spuren lesen +3, Tierempathie +6, Unterholz durchqueren
Ausrüstung *Kettenhemd +1, Beil +1, Kriegshammer +1,* Kompositbogen (lang) mit 20 Pfeilen, 26 GM
Gefallen Ein Bestienbändiger kann die SC für die Dauer der Jagd auf einen einzelnen Humanoiden oder ein einzelnes Tier unterstützen.

Bestienbändiger sind exotische Krieger und Bestienzähmer, welche die Menge mit der Hilfe ihrer wilden Gefährten begeistern, da sie gemeinsam gegen größere Bestien antreten können. Dies nimmt für den Tiergefährten oft ein böses Ende, aber es gibt ja noch genug Bestien zum Zähmen und Ausbilden.

Bestienbändiger können als niedrigstufige Kopfgeldjäger, die mit einem Totschläger in jeder Hand kämpfen, königliche Wildhüter oder Großwildjäger in der Wildnis eingesetzt werden.

Typische Tierbegleiter für Bestienbändiger-Gladiatoren sind Affen, Bären, Dinosaurier, Großkatzen, Hyänen, Krokodile, Nashörner, Warane und Wölfe. Bestienbändiger auf Rochs können als Eliteluftangriffstruppe eingesetzt werden.

Bestienbändiger können mit ihren Tierbegleitern alleine angetroffen werden, oder auf der Jagd oder im Gespräch mit einem Monsterjäger und einem Fallensteller (HG 8) oder als Trio mit einem Kopfgeldjäger (HG 12).

Matador HG 9

EP 6.400

Mensch Barbar 5/Kämpfer 5
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, –2 Kampfrausch, +7 Rüstung)
TP 105 (10 TW; 5W12+5W10+45)
REF +4 , **WIL** +4 , **ZÄH** +12; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Tapferkeit +1, Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Adamant-Zweihänder des Rückschlages +1*, +19/+14 (2W6+13/17-20 plus 2W6 Rückschlag) oder Stachelhandschuh +16/+11 (1W3+6)
Fernkampf Wurfspeer +12 (1W6+6)
Besondere Angriffe Kampfrausch (14 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Einschüchterndes Niederstarren, Kraftrausch +5), Waffentraining (Schwere Klingen +1)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Matador sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er **RK** 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17; **TP** 85; **WIL** +2 , **ZÄH** +10; **Nahkampf** *Adamant-Zweihänder des Rückschlages +1*, +17/+12 (2W6+10/17-20 plus 2W6 Rückschlag) oder Stachelhandschuh +14/+9 (1W3+4); **Fernkampf** Wurfspeer +12 (1W6+4); **ST** 18, **KO** 14; **KMB** +14 (+18 bei Gegenstand zerschmettern); **KMV** 26 (28 gegen Gegenstand zerschmettern); **Fertigkeiten** Klettern +8, Schwimmen +7

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 14
GAB +10; **KMB** +16 (+20 bei Gegenstand zerschmettern); **KMV** 28 (30 gegen Gegenstand zerschmettern)
Talente Bedrohliche Darbietung, Einschüchternde Kraft, Mächtiger Angriff, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Zweihänder), Waffenspezialisierung (Zweihänder)
Fertigkeiten Akrobatik +13 (+17 beim Springen), Einschüchtern +18 (+20 im Kampfrausch), Klettern +10, Mit Tieren umgehen +5, Reiten +4, Schwimmen +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Schnelle Bewegung
Ausrüstung *Brustplatte +1, Adamant-Zweihänder des Rückschlages +1*, Wurfspeere (5), Stachelhandschuh, 15 GM
Gefallen Ein Matador kann die SC einem seiner Sympathisanten vorstellen (beispielsweise einem General, Handelsfürsten oder Edelmann), wodurch sie auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegen diese Person einen Bonus von +10 erhalten. Er kann ebenso einen Gladiator anweisen, den SC für 24 Stunden zur Seite zu stehen.

Der Matador ist der Meister der Arena, er lässt hinter sich eine Spur zerbrochener Waffen, gebrochener Körper und zerstörter Träume zurück. Wenn er seine blutige Klinge in die Höhe reckt, geht er im Jubel der Menge und dem Schrecken auf, den er bei seinen Feinden hervorruft.

Matadore können auch als Barbarenhäuptlinge oder Söldnerführer eingesetzt werden, man trifft einen Matador üblicherweise allein oder in Begleitung zweier Gladiatoren an (HG 10).

Dorfbewohner

Jenseits der Mauern großer Städte und der Politik und der Intrigen der Königsnhöfe leben einfache Dorfbewohner, die hart arbeiten und zum täglichen Überleben aufeinander angewiesen sind. Egal ob Pioniere unerschlossenen Grenzlandes, Bauern oder Bewohner verschlafener Nester, die meisten von ihnen wünschen sich nur ein ruhiges Leben an der Seite ihrer Familien und Nachbarn und interessieren sich wenig für Aufregung oder Gefahr. Sie beobachten Fremde argwöhnisch, ob diese eine Bedrohung darstellen, und halten die Traditionen ihrer Gemeinschaft hoch, sind aber bereit, mit denen Handeln zu treiben, die Gold besitzen und bedeutende Dinge versprechen.



Dorftrottel — HG 1/3

EP 135

Mensch Bürgerlicher 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10
TP 6 (1W6+3)
REF +0, **WIL** –1, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Improvisierter Knüppel +1 (1W4+1)
Fernkampf Schleuder +1 (1W4+1)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 11, **KO** 15, **IN** 4, **WE** 9, **CH** 10
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 11
Talente Ausdauer, Improvisierter Nahkampf
Fertigkeiten Klettern +5, Wahrnehmung +3
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Improvisierter Knüppel, Schleuder mit 10 Steinen, Rettich
Gefallen Der Dorftrottel kann die SC zu einem Geheimnis oder etwas Verstecktem im Ort führen, worüber er zufällig gestolpert ist, so dass die SC einen einmaligen Situationsbonus von +5 auf einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung erhalten, wenn sie die Gegend absuchen.

Der Dorftrottel ist ein liebenswerter Einfaltspinsel, der seine magere Existenz mühsam durch Mildtätigkeit, Betteln, Gelegenheitarbeiten und indem er zuweilen kleine Wildtiere mit seiner Schleuder erledigt, aufbessert. Auch wenn er normalerweise gutmütig ist, neigt er zu Wutanfällen, wenn er provoziert wird, und schlägt dann blind mit jedem Gegenstand in Reichweite um sich.

Wenn man ihm statt Ausdauer das Talent Fertigkeitsfokus gibt, erhält man ein dümmliches Naturtalent mit Befähigung auf einem einzelnen Gebiet, üblicherweise einer Handwerks- oder Wissensfertigkeit. Indem man bei einem dümmlichen Naturtalent die KO- und CH-Werte auswechselt und ihm die Talente Verbundenheit mit Tieren und Fertigkeitsfokus (Mit Tieren umgehen) und die Fertigkeit Mit Tieren umgehen statt Klettern gibt, ergibt dies einen Pferdeflüsterer oder jemanden, der besser mit Tieren als mit Menschen umgehen kann (TP 4, Zäh +0, Umgang mit Tieren +11). Ein Dorftrottel könnte auch ein schlechtes Messer mit sich führen oder gelernt haben, sich mit den Fäusten gegen die üblen Scherze grausamer Dorfbewohner zu wehren, und das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag besitzen.

Dorftrottel können als Gefangene, Sklaven auf einer Galeere oder in einer Heilanstalt eingesperrte Verrückte benutzt werden. Ein Dorftrottel kann zur Darstellung jedes einfachen Bürgers verwendet werden, indem man die Fertigkeit Klettern durch eine passende Berufs- oder Handwerksfertigkeit ersetzt. Ein Stalljunge könnte stattdessen über Reiten verfügen, während ein Hafenarbeiter die Fertigkeit Schwimmen besitzen könnte. Ein Straßenjunge könnte stattdessen die Talente Leichtfüßigkeit und Rennen besitzen.

Ein Dorftrottel wird normalerweise allein angetroffen, könnte sich aber auch mit einem Bauern, Ladenbesitzer, Novizen oder Trunkenbold herumtreiben.

Bauer HG 1/2

EP 200

Mensch Bürgerlicher 1/Experte 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10
TP 10 (2 TW, 1W6+1W8+2)
REF +0, **WIL** +3, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +0 (1W6) oder Sichel +0 (1W6)
Fernkampf Schleuder +0 (1W4) oder Knüppel +0 (1W6)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 9
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 10
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Bauer]), Verbundenheit mit Tieren
Fertigkeiten Beruf (Bauer) +9, Handwerk (Tischler) +5, Heilkunde +5, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +7, Wissen (Lokales) +4, Wissen (Natur) +4
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Knüppel, Sichel, Schleuder mit 10 Steinen, Schweres Reitpferd, Wagen
Gefallen Ein Bauer kann den SC eine Wochenration Essen und Trinken schenken oder sie in seiner Scheune übernachten lassen.

Bauern sind das Rückgrat jeder Gesellschaft, da sie die Nahrung und das Vieh für die Welt produzieren. Der gewöhnliche Bauer ist ehrlich, vernünftig und vertrauenswürdig, misstraut aber Fremden. Ein Bauer kann eine gute Quelle der lokalen Gerüchte sein und die Gegend um seinen Hof wie den Rücken seiner Hand kennen.

In gefährlichen Regionen könnte ein Bauer eine schäbige Lederrüstung besitzen, die er bei Ärger anlegt (RK 12), oft hat er dann auch einen alten Speer oder eine Armbrust aus den Zeiten seines Trainings mit der Miliz irgendwo im Haus.

Ein Veteran, der sich als Bauer zur Ruhe gesetzt hat, oder der sein Land zu oft verteidigen musste, könnte eine Stufe Krieger statt Bürgerlicher haben. Seine Fertigkeiten bleiben gleich, aber seine Trefferpunkte steigen auf 11, der Rettungswurf Zähigkeit auf +3 und der Grundangriffsbonus auf +1. Er hat dann auch eine Lederrüstung und bessere Waffen, um Heim und Familie zu beschützen.

Bauern werden normalerweise in zwei- bis sechsköpfigen Familien angetroffen (HG 1 bis 4). Im Freien kann er bei der Feldarbeit mit seinen drei kräftigen Söhnen angefunden werden (HG 3). In der Stadt könnte er mit einem Ladenbesitzer feilschen (HG 2), drei Bauern könnten mit einer liebreizenden Schankmaid in der Schenke plaudern (HG 3). Ein Dutzend Bauern mit Fackeln und Mistgabeln (wie Speere) bildet einen wütenden Mob (HG 6).

Bürgermeister HG 8

EP 4.800

Mensch Adeliger 3/Experte 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+4 Rüstung, +2 Schild)
TP 44 (10W8)
REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1*, +7/+2 (1W6/18-20) oder Dolch +6/+1 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch +7 (1W4-1/19-20)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 11, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +6 (+10 zum Entwaffnen); **KMV** 16 (18 gegen Entwaffnen)
Talente Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Fertigkeitsfokus (Wissen [Lokales]), Mächtiges Entwaffnen, Verbessertes Entwaffnen, Wachsamkeit
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +15, Beruf (nach Wahl) +13, Bluffen +15, Diplomatie +21, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +17, Reiten +8, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +15, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Geschichte) +8, Wissen (Lokales) +21,
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Zwergisch
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1, Tartsche +1, Rapier +1*, Dolch, *Feder* (Vogel), *Gesundheitsamulett*, *Öl der Zeitlosigkeit* (2), Leichtes Reitpferd mit Reitsattel
Gefallen Bürgermeister können detailreiche Informationen über ihre Gemeinde, wichtige Gruppierungen oder Individuen und geheime oder verborgene Plätze liefern. Sie können den SC auch bei Problemen mit dem Gesetz helfen oder NSC bis zur 12. Stufe verhaften und für 24 Stunden festhalten.

Bürgermeister sind zivile Autoritäten in Städten und Ortschaften. Auch wenn in einem kleinen Dorf ein einzelner reicher Einwohner oder ein kleiner Rat aus Bürgerlichen das Sagen haben könnte, ist der Bürgermeister in einer größeren Ansiedlung stets über die Geschehnisse informiert, so dass er wirkungsvoll mit dem gemeinen Volk wie auch den Reichen und Mächtigen zusammenarbeiten kann. Aufgrund seiner Position kann er sich selbst ohne eigenen Titel unter die Edelleute und Blaublüter mischen.

Ein Bürgermeister kann in jeder größeren Stadt oder Ortschaft, aber auch in kleinen Dörfern mit strategisch oder wirtschaftlich günstiger Lage angetroffen werden. Große Städte können mehrere Bürgermeister haben, die die einzelnen Viertel verwalten und zusammen den Stadtrat bilden.

Ein Bürgermeister könnte als Oberhaupt einer Schule oder Gilde fungieren oder als Botschafter eines titeltragenden Adeligen in Erscheinung treten.

Bürgermeister haben oft zwei Wachtmeister als Leibwächter dabei (HG 9) und können in der Gesellschaft eines Edelmannes (HG 10) oder eines Handelsfürsten mit seinem Kriegsknecht-Leibwächter angetroffen werden (HG 11).

Edelleute

Als Adelsschicht eines Landes, Führer von Nationen und angesehene Persönlichkeiten erheben sich Edelleute über das gemeine Volk als Personen mit Reichtum, Einfluss und Ansehen. Viele sind aufgrund ihrer Position distanziert von ihren Untertanen und handeln arrogant und unnahbar, während andere wahre Menschenfreunde und Helden des Volkes sind, die die Nöte des gemeinen Mannes kennen und ihn an ihrem Glück teilhaben lassen wollen. Das Aussehen und die Titel von Edelleuten variieren von Nation zu Nation – die Barone und Herzöge des einen Landes könnten den Pashas, Denkas oder Rittern des anderen entsprechen.



Adelsspross **HG 2**

EP 600

Mensch Adeliger 4
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)
TP 20 (4W8+2)
REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +5 (1W8+1/19-20) oder Lanze [Meisterarbeit] +5 (1W8+1/x3) oder Dolch +4 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Kurzbogen +4 (1W6/x3) oder Dolch +4 (1W4+1/19-20)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 12, **KO** 11, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 14
Talente Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Niederreiten
Fertigkeiten Auftreten (Tanzen) +5, Bluffen +5, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Motiv erkennen +3, Reiten +6, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +3, Wissen (Adel) +5, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*
Sonstige Ausrüstung Kettenhemd [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Lanze [Meisterarbeit], Langschwert [Meisterarbeit], Dolch, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kleidung eines Adeligen, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Militärsattel und beschlagenem Lederharnisch, 32 GM
Gefallen Ein Adelsspross kann besonders heikle Dinge aus der Gerüchteküche des Palastes weitergeben, so dass ein SC einen Bonus von +5 auf seinen Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) oder seinen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen erhält. Ferner könnte er ein Treffen mit einem Edelmann, einem Prinzen oder einer Prinzessin arrangieren.

Adelssprösslinge sind die stolzen und überheblichen Kinder adeliger Eltern, die voll von der Tatkraft der Jugend und des Hochmutes jener sind, die in prächtigen Herrenhäusern geboren wurden. Sie haben eine gute Erziehung genossen und kennen zumindest ein Minimum an sozialen Umgangsformen, meist aber nur wenn andere Hochgeborene anwesend sind. Sie verachten Bürgerliche und Vagabunden, welche dasselbe für diese eingebildeten Pfauen empfinden.

Wenn sie als geringere Würdenträger und Schmeichler des Hofes einsetzt werden, können Adelssprösslinge eine Quelle von Gerüchten und Hofintrigen sein. Sie können auch als erfahrene Knappen, die noch nicht zum Ritter geschlagen wurden, oder als adelige Kavalleristen eingesetzt werden.

Ein Adelsspross kann eine Vierergruppe Kavalleristen anführen (HG 9), zwei von ihnen könnten die ständigen Begleiter einer Prinzessin sein (HG 7), drei könnten das Gefolge eines Chevaliers bilden (HG 8), während acht Adelssprösslinge mit einem Edelmann als Gruppe von Wüstlingen auftreten könnte (HG 10).

Chevalier HG 7

EP 3.200
Mensch Adeliger 2/Paladin 6
RG Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +5
Aura Tapferkeit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22 (+1 GE, +10 Rüstung, +2 Schild)
TP 61 (8 TW; 2W8+6W10+19)
REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +9
Immunitäten Furcht, Krankheit
Verteidigungsfähigkeiten Göttliche Würde +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +12/+7 (1W8+4/x3) oder *Langschwert +1*, +12/+7 (1W8+5/19-20) oder Dolch +11/+6 (1W4+4/19-20)
Fernkampf Dolch +8 (1W4+4/19-20)
Besondere Angriffe Böses niederstrecken 2/Tag (+2 Angriff und RK, +6 Schaden), Positive Energie fokussieren (SG 15, 3W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)
Beliebig oft – *Böses entdecken*
Vorbereitete Zauber (ZS 3; **Konzentration** +5)
1. – *Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 22
Talente Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Entsatteln, Mächtiger Angriff, Verbesserter Ansturm
Fertigkeiten Diplomatie +10, Heilkunde +5, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +6, Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Adel) +5, Wissen (Geschichte) +5,
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Aura des Guten, Göttlicher Bund (Schweres Reitpferd), Handauflegen (3W6, 5/Tag), Gnade (Erschöpft, Erschüttert)
Ausrüstung *Ritterrüstung +1*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], *Langschwert +1*, Lanze [Meisterarbeit], Dolch, Heiliges Symbol aus Silber, Schweres Reitpferd (kampftrainiert) mit Kettenharnisch und Militärsattel, 420 GM
Gefallen Ein Chevalier kann sich für einen SC verbürgen, sein blütenreiner Ruf ermöglicht es dem Charakter, einer Bestrafung zu entgehen oder ein geringeres Strafmaß zu erhalten. Der Chevalier kann einen Charakter auch die Teilnahme an einem Turnier ermöglichen oder ein Treffen mit seinem Lehnsherrn arrangieren, bei dem der SC einen Bonus von +5 auf seinen Fertigkeitswurf für Diplomatie erhält.

Chevaliers sind adelige Krieger, stolz in Haltung und Abstammung, aber demütig im Dienst ihres Herren. Obwohl gnädig und großzügig ist ein wahrer Chevalier stets bereit, die Lanze zu senken oder im Interesse der Gerechtigkeit sowie zum Schutze der Unschuldigen sein Schwert zu ziehen.

Chevaliers können als adelige Verwalter, Richter oder Festungskommandeure eingesetzt werden.

Sie werden üblicherweise einzeln oder in Begleitung eines Knappen angetroffen, wenn sie zwei Pilger eskortieren (HG 8), zwei Edelleute beschützen (HG 11) oder vier Kavalleristen anführen (HG 10).

Edelmann HG 8

EP 4.800
Mensch Adeliger 10
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 Rüstung, +1 Schild)
TP 60 (10W8+15)
REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6-1/18-20) oder Silberner Dolch +9/+4 (1W4-1/19-20)
Fernkampf *Langbogen +1*, +10/+5 (1W8+1/x3)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 10, **CH** 13
GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Konzentrierter Schlag, Waffenfinesse
Fertigkeiten Auftreten (Saiteninstrumente) +10, Auftreten (Gesang) +10, Bluffen +16, Diplomatie +27, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +10, Reiten +6, Sprachenkunde +6, Verkleiden +10, Wahrnehmung +5, Wissen (Adel) +10, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Lokales) +4,
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit, Trank: Leichte Wunden heilen*
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd der Unscheinbarkeit +1*, Tartsche [Meisterarbeit], *Langbogen +1* mit 20 Pfeilen, Rapier [Meisterarbeit], Silberner Dolch, *Überzeugungsstirnreif, Resistenzumhang +1*, 17 GM
Gefallen Ein Edelmann kann den SC die Kleidung von Adeligen oder Königliche Kleidung leihen oder sogar schenken, wenn sie ihn ausreichend beeindruckt haben. Ferner kann er anstelle der SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie für sie machen.

Ein Edelmann ist ein Adeliger mit einem Titel. Er gehört einem Adelshaus an, das eine unbedeutende Nebenlinie oder die Hauptlinie des Hauses selbst sein kann. Er könnte sogar zur königlichen Familie gehören, dann aber wahrscheinlich nicht in der Thronfolge stehen, aber dennoch eine hohe Postion in der Gesellschaft bekleiden. Egal ob Baron, Graf, Herzog oder Markgraf, ein Edelmann beherrscht alle höfischen Künste – die feine Klinge eingeschlossen – und kennt die Neuigkeiten, Gerüchte, Modeerscheinungen und Etikette seines Landes und der Nachbarländer.

Edelleute können als Diplomaten, bedeutende Höflinge , Kastellane oder Seneschalle königlicher Burgen oder sogar Spione eingesetzt werden.

Ein Edelmann kann mit einem Chevalier als Leibwächter und drei Adelssprösslingen, mit denen er bei Hofe angeben kann, angetroffen werden (HG 10). Ein Edelmann könnte auch zwei verkleidete Prinzessinnen begleiten (HG 10), während zwei Edelleute beim Konzert eines Meisterbarden zugegen sein könnten (HG 12). Ein Edelmann auf Reisen könnte von einem Kampfmagier oder Musikus (HG 9) oder von zwei Wachthauptmännern als Leibwächter (HG 10) begleitet werden.

Gelehrte

Akademiker und Intellektuelle sind mehr als nur unverständliche weise Männer und hermetische Magier, sondern können überall dort gefunden werden, wo Geheimnisse ihrer Entdeckung harren. Forscher jagen ständig nach neuen Entdeckungen, sei es an Universitäten der Gelehrsamkeit oder in den Ruinen einer vergessenen Zivilisation, entweder um die Wissenschaft selbst oder den eigenen Ruhm zu mehreren und zu fördern. Hartnäckige Zauberer testen die Grenzen der Magie und riskieren dabei Leben und Verstand für eine Chance, ihre Macht zu vergrößern. Egal, wie ein Geheimnis aussieht, man kann sich sicher sein, dass irgendwo Experten nur darauf warten, ihren Verstand neuen Herausforderungen entgegenzustellen.



Heckenmagier HG 4

EP 1.200

Mensch Bürgerlicher 2/Magier 3
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 22 (5W6+5)
REF +3, **WIL** +6, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +2 (1W4/19-20)
Fernkampf Dolch +3 (1W4/19-20)
Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (7/Tag)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 3; Konzentration +7)
2. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 16)
1. – *Person bezaubern* (SG 15), *Sprühende Farben* (SG 15), *Unauffälliger Diener*
0 (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Ausbessern, Magierhand, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 18, **WE** 14, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 16
Talente Defensives Kampftraining, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Alchemie]), Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen
Fertigkeiten Beruf (Kräuterkundler) +10, Handwerk (Alchemie) +15, Schätzen +12, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Gewölbekunde) +10, Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +12
Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Rabenvertrauter)
Kampfausrüstung *Trank: Dunkelsicht, Trank: Energien widerstehen, Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Schutz vor Pfeilen, Trank: Schweben, Trank: Unsichtbarkeit*
Sonstige Ausrüstung Dolch, *Resistenzumhang +1*, Alchemistenausrüstung
Gefallen Ein Heckenmagier kann für die SC zum halben Preis alchemistische Gegenstände erschaffen, Tränke brauen oder Schriftrollen anfertigen. Ebenso kann er sein Wissen über die örtliche Umgebung mit ihnen teilen, so dass sie einen Situationsbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie, Geschichte und Lokales) sowie Fertigkeitswürfe auf Beruf (Kräuterkundler) erhalten, solange sie sich vor Ort aufhalten.

Ein Heckenmagier ist ein lokaler Amateurzauberer, manchmal ist er ein Eremit oder Einzelgänger, der nur nach Abgeschiedenheit sucht, öfter aber der örtliche Gelehrte oder Apotheker, dessen Studien sowohl das Normale wie auch das Übernatürliche umfassen.

Ein Heckenmagier kann der Lehrling eines Kult-Beschwörers oder eines Einsiedlers sein (HG 7) oder zusammen mit einem Medium einen Bürgermeister beraten (HG 9). Zwei Kultanhänger könnten mit einem Heckenmagier zusammenarbeiten (HG 6) oder ein Heckenmagier könnte mit einem Pilger und zwei Novizen zusammenarbeiten, um einem abgelegenen Dorf Hilfe zu leisten (HG 6).

Archäologe — HG 6

EP 2.400

Mensch Schurke 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP 38 (7W8+7)
REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +3
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert +8 (1W6-1) oder Peitsche +8 (1W3–1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Handarmbrust +8 (1W4/19-20)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Peitsche)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6 plus Reaktionen verlangsamen

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +8 (+10 zum Zu-Fall-bringen); **KMV** 17 (19 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Flinke Manöver, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +12, Beruf (Architekt) +10, Beruf (Bibliothekar) +10, Entfesslungskunst +10, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +15, Schätzen +12, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +5 Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Gewölbekunde) +10, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Religion) +5, Zauberkunde +7
Sprachen Aklo, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Riesisch, Terral, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Tricks (Hochseilartist, Reaktionen verlangsamen, Spürnase)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Austilgen, Schriftrolle: Geheimtüren entdecken, Schriftrolle: Sprachen verstehen*
Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], Handarmbrust mit 10 Bolzen, Kurzschwert, Peitsche, *Hand des Magiers, Praktischer Rucksack, Kletterseil, Öl der Zeitlosigkeit*, Ewige Fackel
Gefallen Ein Archäologe kann den SC von den Geheimnissen der Ruinen und Relikte einer bestimmten uralten Kultur berichten, so dass die SC einen Situationsbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen, Schätzen und Zauberkunde erhalten, um Gegenstände dieser Kultur zu identifizieren, sowie auf Mechanismus ausschalten, Wahrnehmung und Wissen (Baukunst), wenn es um Fallen und Geheimtüren in Ruinen dieser Kultur geht.

Ein Archäologe ist ein findiger Gelehrter und Erforscher uralter Texte und Ruinen. Er kennt sich auf vielen Gebieten aus und ist mit Zitaten ebenso rasch zur Stelle wie mit einer Klinge, einem Bolzen oder der Peitsche.

Ein Archäologe kann mit einem Medium zusammenarbeiten, um die Geister der Toten zu besänftigen, deren Ruhe er bei seinen Nachforschungen stört (HG 7) oder einen Reisenden Händler mit exotischen Relikten versorgen (HG 8).

Weiser — HG 11

EP 12.800

Mensch Bannwirker 5/Experte 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+4 *Magierrüstung*)
TP 61 (12 TW; 7W8+5W6+12)
REF +4, **WIL** +12, **ZÄH** +5
Verteidigungsfähigkeiten Resistenz, Schutz 10/Tag (+2 Ablenkung, 7 Runden)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kampfstab +6/+1 (1W6-1)
Fernkampf Wurfpfeil +7 (1W4-1)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 5; Konzentration +12)
3. – *Einflüsterung, Schutzkreis gegen Böses, Stinkende Wolke* (SG 20), *Tintenschlange* (SG 20)
2. – *Gegenstand aufspüren, Glitzerstaub* (SG 19), *Hauch des Stumpfsinns, Schutz vor Pfeilen, Windgeflüster*
1. – *Federfall, Magierrüstung, Person bezaubern* (SG 18), *Schild, Sprühende Farben* (SG 18), *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen*
Verbotene Schulen Hervorrufung, Nekromantie

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 24, **WE** 14, **CH** 13
GAB +7x; **KMB** +6; **KMV** 21
Talente Arkaner Schlag, Defensives Kampftraining, Fertigkeitsfokus (Wissen [Geschichte]), Fertigkeitsfokus (Magischen Gegenstand benutzen), Neigung zur Magie, Schriftrolle anfertigen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubermeisterschaft, Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Beruf (Schreiber) +10, Diplomatie +6, Heilkunde +6, Magischen Gegenstand benutzen +26, Motiv erkennen +7, Schätzen +14, Sprachenkunde +22, Wahrnehmung +10, Wissen (eine Fertigkeit) +28, Wissen (alle anderen) +20, Zauberkunde +26
Sprachen Gemeinsprache und 19 weitere
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Versorgungsring*)
Kampfausrüstung *Stab: Identifizieren, Stab: Leichte Wunden heilen, Stab: Licht, Stab: Säurepfeil* mit jeweils 50 Ladungen
Sonstige Ausrüstung Kampfstab, Wurfpfeile (2), *Schildbrosche, Hexenbesen, Resistenzumhang +1, Stirnreif der enormen Intelligenz +4* (Magischen Gegenstand benutzen, Zauberkunde), *Versorgungsring*, Vergrößerungsglas, Kaufmannswaage
Gefallen Ein Weiser kann für die SC jede fremde Sprache übersetzen oder für sie bis zu fünf Fertigkeitswürfe ausführen, dies schließt das Identifizieren magischer Gegenstände mit ein. Ein Weiser kann magische Gegenstände zu einem Preisnachlass von 10% herstellen.

Ein Weiser gehört zu den bedeutendsten Gelehrten. Als mehrsprachiger Allgemeingelehrter wird er bei jeder Art von Fragen von denen in Anspruch genommen, die seine hohen Gebühren bezahlen können.

Ein Weiser wird oft von einem Handelsfürsten begleitet, der ihm alle Forschungsmaterialien besorgt, die er benötigt (HG 12), und zusammen könnten sie eine Königin (HG 13) oder einen König (HG 15) beraten.

Gosse

Jenseits der Burgmauern und den regelmäßig überwachten Wegen der Mächtigen liegen die matschigen Straßen des gemeinen Volkes, auf denen die Verzweifelten aus Staub und Abfall zusammenkratzen, was sie können. Manche sind Kriminelle, andere Treibgut, wieder andere unglücklich, gebrochen oder verrückt – und dennoch sind sie die wahren Bewohner der Städte und jene, die am meisten über die Menschen, ihre Eigenarten und Geheimnisse wissen. Oft werden sie als gefährlich und falsch eingeschätzt, doch dieses verzweifelte Volk tut nur, was zum Überleben nötig ist, ohne den Luxus von Ehre oder Stolz im täglichen Überlebenskampf. Wohltätigkeit, Mitgefühl und ein paar Münzen können bei jenen, die auf der Straße leben müssen, viel erreichen, und während viele diese nur allzu einfache Wahrheit nicht selten ausnutzen, gewinnen andere ergebene Verbündete oder Informanten.

Bettler **HG 1**

EP 400

Mensch Bürgerlicher 1/Schurke 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10 (+3 GE)
TP 13 (2 TW; 1W(+1W6+5)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +1 (1W6+1)
Fernkampf Knüppel +3 (1W6+1)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 14
Talente Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst)
Fertigkeiten Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Klettern +6, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Ausrüstung Knüppel, Schale für Almosen
Gefallen Ein Bettler kann für einen Tag einen bestimmten Platz oder eine Person überwachen und den SC von seinen Beobachtungen berichten.



Bettler sind heimat- und hoffnungslose arme Schlucker, die sich mühsam am Rande der Gesellschaft in Städten durchschlagen. Manche waren früher Bauern, Handwerker und anderes arbeitendes Volk, das mit Blindheit oder Lähmung gestraft wurde, während andere seit ihrer Geburt Waisen sind und solange sie sich erinnern können, von Almosen und Wohltätigkeit gelebt haben.

Bettler können als Nachwuchsdiebe und Beutelschneider Verwendung finden (nicht wenige Bettler ergänzen auf diesem Wege ihre Einnahmen aus der Bettelei). Sie können auch für Straßenkinder, die Bewohner einer Leprakolonie oder sogar Anhänger eines Kultes eines dunklen Gottes der Krankheiten, des Diebstahls oder des Mordes benutzt werden.

Wenn man seinen Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst) gegen (Fingerfertigkeit) oder (Heimlichkeit) austauscht, erhält man einen besseren (Taschen-)Dieb. Indem man ihm statt des Talentes Ausdauer das Talent Waffenfinesse und eine leichte Rüstung oder eine weitere Waffe gibt, wird er wirkungsvoller im Kampf, dasselbe kann man erreichen, indem man beide Talente durch Ausweichen und Beweglichkeit ersetzt.

Ein Bettler kann einen Dorftrottel begleiten (HG 2) oder sich mit einem Schläger oder zwei Taschendieben zusammentun (HG 3). Zwei Bettler könnten einem Drogenhändler oder einem Pilger folgen (HG 5) oder mit vier Angehörigen des Fahrenden Volkes zusammenarbeiten (HG 7). Bettler, die als Diebe oder Taschendiebe arbeiten, können sich zu sechst zusammentun (HG 6), während vier diebische Bettler ihre Kräfte mit einer Räuberbande aus acht Banditen vereinen könnten (HG 7).

Dirne HG 1

EP 400

Mensch Experte 1/Schurke 1
N Mittelgroße Humanoide
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10 (+2 GE)
TP 11 (2W8+2)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch –1 (1W4-1/19-20) oder Totschläger –1 (1W6–1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Dolch +2 (1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 17
GAB +0; **KMB** –1; **KMV** 11
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Kurtisane]), Täuscher
Fertigkeiten Akrobatik +6, Auftreten (Schauspielkunst) +8, Auftreten (Tanzen) +6, Beruf (Kurtisane) +8, Bluffen +10, Diplomatie +8, Fingerfertigkeit +7, Motiv erkennen +5, Verkleiden +11, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Ausrüstung Dolch, Totschläger, *Liebeselixier*, Schminkzeug
Gefallen Eine Dirne kann ein Treffen mit einem gegenwärtigen oder früheren Kunden arrangieren. Da die SC von der Verbindung des Kunden zur Dirne Kenntnis haben, erleiden sie ihm gegenüber einen Malus von –2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie, erhalten dafür aber einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Motiv erkennen.

Dirnen sind Arbeiter auf den Feldern der käuflichen Liebe. Von billigen Schlampen zu schamlosen Metzen, von frechen Nutten zu arroganten Kurtisanen, sie arbeiten auf den Straßen und in den Hinterzimmerbordellen der Städte und bedienen die Wünsche, Nöte und dunklen Verlangen ihrer Kunden, oft in umfangreichen Kostümen und geschminkt zum erotischen Rollenspiel. Die meisten Dirnen neigen auch ein wenig zum Diebstahl, so dass jene, die ihre Dienste in Anspruch nehmen, auf ihre Geldbeutel achten sollten.

Dirnen können als Bewohnerinnen eines Harems oder Angehörige einer Schaustellertruppe verwendet werden. Eine Dirne kann die Geliebte eines Edelmannes oder eines wohlhabenden Geschäftsmannes sein oder auch eine Schankmaid, die nebenbei ein wenig Geld zu verdienen sucht. Dirnen sind auch gute niedrigstufige Spione oder getarnte Agenten.

Ein Drogenhändler könnte der Zuhälter von vier Dirnen sein (HG 6), acht Dirnen könnten als Darsteller in der Darbietung eines Musikus auftreten (HG 8). Ein Harem von sechs Dirnen wird üblicherweise von einem Sklavenjäger-Eunuchen bewacht (HG 7). Ein Wirt könnte eine Dirne zusammen mit zwei Schankmaiden beschäftigen (HG 5). Eine Dirne könnte schließlich auch in der Begleitung zweier Adelsprösslinge angetroffen werden (HG 5).

Drogenhändler HG 3

EP 800

Mensch Experte 1/Schurke 3
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Rüstung)
TP 22 (4W8+4)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4+1/19-20) oder Totschläger [Meisterarbeit] +5 (1W6+1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +5 (1W4/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 14
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Fertigkeitsfokus (Handwerk [Alchemie]), Schnelle Waffenbereitschaft, Täuscher, Waffenfinesse
Fertigkeiten Beruf (Kräuterkundler) +6, Bluffen +11, Einschüchtern +9, Entfesslungskunst +9, Fingerfertigkeit +9, Handwerk (Alchemie) +12, Heimlichkeit +9, Mechanismus ausschalten +6, Motiv erkennen +6, Schätzen +6, Verkleiden +12, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +9,
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Orkisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Trick (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung Blutwurzgift (2 Anwendungen), Gestreifter Fliegenpilz (2 Anwendungen), Taggitöl (2 Anwendungen)
Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Dolch [Meisterarbeit], Totschläger, Alchemistenausrüstung, Schminkzeug, Diebeswerkzeug
Gefallen Ein Drogenhändler kann den SC alchemistische Substanzen und Gifte, die weniger als 500 GM kosten, zu einem Preisnachlass von 10% verkaufen. Er kann ebenso ein Treffen mit einem mächtigeren Verbrecherfürst arrangieren oder dafür sorgen, dass illegale Substanzen einer Person zugesteckt oder an einem Ort hinterlegt werden.

Drogenhändler handeln mit Drogen, Toxinen, Giften und allen Arten verbotener und fragwürdiger alchemistischer Substanzen. Sie operieren von versteckten Laboren und Küchen aus, bereiten dort ihre Waren zu und bringen sie auf die Straße, um diese durch die Macht der süßen Verführung zu kontrollieren (siehe auch die auf Seite 232-233 aufgeführte Vielzahl an Drogen, die ein Drogenhändler vertreiben könnte).

Drogenhändler können als niedrigstufige Giftmischer und Assassinen, reisende Scharlatane und Schlangenöl-Händler oder sogar als halbwegs ehrliche Alchemisten, Apotheker und Straßendoktoren verwendet werden.

Ein korrupter Drogenhändler könnte mit einem Sklavenjäger und zwei Dirnen zusammenarbeiten, um Opfer anzulocken und zu entführen (HG 6) oder eine Bande aus vier Bettlern und vier Taschendieben anführen (HG 7). Ein Drogenhändler könnte der Partner eines gewissenlosen Ladenbesitzers (HG 4) oder schmierigen Wirts (HG 5) sein. Er könnte auch illegale Geschäft mit einem Adelsspross tätigen (HG 5). Ein Drogenhändler könnte von zwei Schlägern beschützt werden (HG 5). Ein ehrlicher Drogenhändler könnte der Lehrling eines Heckenmagiers sein (HG 5).

Kampfschule

Kampfschulen bevorzugen Schüler mit starken Armen und disziplinierten Geistern, und geben jenen mit Talent und Können die Geheimnisse der Kampfkunst weiter. Egal ob ein tief in den nebligen Bergen verstecktes Kloster oder unter den Straßen der Stadt gelegene Kampfgruben, Kampfschulen verwandeln ihre Schüler in lebende Waffen. Während viele Kampfschulen darauf ausgerichtet sind, exotische Kampfkünste zu lehren, erlernen manche Schüler ihre Fähigkeiten durch die Brutalität der Straße, den Pfaden der Bestien oder auch durch die Techniken längst verstorbener Kriegsgelehrter.



Schüler **HG 1**

EP 400

Mensch Mönch 2

RN Mittelgroßer Humanoider

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 WE)

TP 13 (2W8+4)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +3 (1W6+2) oder Waffenloser Schlaghagel +2/+2 (1W6+2) oder Kurzspeer [Meisterarbeit] +4 (1W6+2)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4 (1W8/19-20) oder Kurzspeer +4 (1W6+2)

Besondere Angriffe Schlaghagel, Betäubender Schlag (2/Tag, SG 13)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 18

Talente Ausweichen, Betäubender Schlag, Geschosse Abwehren, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +7, Entfesslungskunst +7, Heimlichkeit +6, Klettern +6, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung *Öl: Magische Fänge +1, Trank: Leichte Wunden heilen*, Alchemistenfeuer (2)

Sonstige Ausrüstung Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Kurzspeer [Meisterarbeit], 3 GM

Gefallen Schülern können die SC in einem einzelnen Kampf unterstützen oder ihnen vorübergehend kostenlose Unterkunft in ihrer Schule anbieten.

Schüler sind die Lehrlinge der Kampfschulen oder Klöster, wo sie den waffenlosen Kampf, Geschicklichkeit, Meditation und Bescheidenheit von ihren Lehrmeistern erlernen. Sie können ihr ganzes Leben im Kloster verbringen, um ihren Körper und Geist zu Perfektion zu bringen.

Schüler können in Gegenden, wo Waffen verboten sind, als Leibwächter auftreten oder als unkonventionelles Fußvolk und Plänkler. Sie könnten unbewaffnete Faustkämpfer, Boxer, Gladiatoren oder Grubenkämpfer sein.

Man kann das Bonustalent des Schülern durch ein anderes Talent ersetzen, beispielsweise Improvisierter Nahkampf und Improvisierter Fernkampf für einen Meister improvisierter Waffen, Verbesserter Ringkampf für einen Ringer oder Skorpionstachel für einen anderen Kampfstil.

Ein Schüler kann ein Paar Novizen eskortieren (HG 3), vier Schüler könnten eine Gruppe von sechs Pilgern auf einer Pilgerreise zu einem fernen Tempel begleiten (HG 9). Sechs Schülern könnte man auch der Reise zwischen zwei Klöstern begegnen (HG 6) und fünf Schüler könnten eine Trainingsklasse unter Anleitung eines Kampfmönchs bilden (HG 7).

Kampfmönch HG 4

EP 1.200
Mensch Mönch 5
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Rüstung, +4 WE)
TP 32 (5W8+10)
REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen
Immunitäten Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +5 (1W8+1) oder Unbewaffneter Schlaghagel +5/+5 (1W8+1) oder Kama +5 (1W6+1) oder Kama-Schlaghagel +5/+5 (1W6+1)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Schlaghagel, Betäubender Schlag (5/Tag, SG 16, Erschöpft)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 22
Talente Ausweichen, Betäubender Schlag, Blind kämpfen, Kampfreflexe, Pfeile Abwehren, Skorpionstachel, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +10 (+19 beim Springen), Entfesslungskunst +7, Heimlichkeit +10, Klettern +7, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +12
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, Ki-Vorrat (6 Punkte, magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 3 m
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer, Rauchstäbe (2)
Sonstige Ausrüstung Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Kama, *Rüstungsarmschienen +1, Resistenzumhang +1*
Gefallen Ein Kampfmönch kann den SC in einem einzelnen Kampf helfen (oder mehrere Schüler schicken), falls dies den Interessen seiner Schule oder seinem Meister dient. Ein Kampfmönch könnte die SC auch dem Großmeister ihrer Schule, einem Diplomaten, Händler oder anderen NSC aus dem Ursprungsland seiner Kampfkunst vorstellen.

Kampfmönche sind Lehrer in Kampfschulen und Klöstern, wo sie die Kunst der Schnelligkeit und Perfektion an ihre Schüler weitergeben. Sie stellen ebenso die Ehrengarde ihrer Großmeister und treten als Boten und Gesandte ihrer Schulen und deren Ideologien auf.

Kampfmönche sind exzellente Jäger von Diebesgut und mittelstufige Kopfgeldjäger, die ihre Beute einfangen und unschädlich machen und zur Befragung zurückbringen. Ein Kampfmönch kann auch ein unbewaffneter und dennoch gefährlicher und effektiver Leibwächter sein.

Ein Kampfmönch reist oft mit einem Trio Schülern (HG 6). Zwei Kampfmönche könnten einen Heiligen Krieger begleiten, der mit ihrer Schule verbündet ist (HG 8).

Grossmeister HG 14

EP 38.400
Mensch Mönch 15
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 24, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +3 GE, +5 Mönch, +1 Rüstung, +5 WE)
TP 112 (15W8+45)
REF +13, **WIL** +15, **ZÄH** +12; +2 gegen Bezauberung
Immunitäten Gift, Krankheit
Verteidigungsfähigkeiten Verbessertes Entrinnen; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 24 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +15/+10/+5 (2W10+3/19-20 plus 1W6 Elektrizität) oder Waffenloser Schlaghagel +17/+17/+12/+12/+7/+7 (2W10+3/19-20 plus 1W6 Elektrizität) oder Kama +14/+9/+4 (1W6+4) oder Kama-Schlaghagel +16/+16/+11/+11/+6/+6 (1W6+3)
Fernkampf *Schleuder +1*, +15 (1W4+4)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (16/Tag, SG 22, Erschöpft, Kränkelnd, Wankend), Schlaghagel, Vibrierende Handfläche (SG 22)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 8
GAB +11; **KMB** +18 (+22 bei Zu-Fall-bringen); **KMV** 38 (40 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausfallschritt, Betäubender Schlag, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Geschosse Fangen, Gorgonenfaust, Konzentrierter Schlag, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Medusenzorn, Skorpionstachel, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Waffenlos), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +25 (+60 beim Springen), Beruf (Gärtner) +10, Entfesslungskunst +10, Heilkunde +10, Heimlichkeit +20, Klettern +10, Motiv erkennen +20, Schwimmen +10, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +23, Wissen (Geschichte) +5, Wissen (Religion) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, Ki-Vorrat (12 Punkte, rechtschaffen, magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen (21 m), Unversehrtheit des Körpers, Weiter Schritt
Kampfausrüstung *Öl: Waffengesinnung* (2), *Trank: Leichte Wunden heilen* (2)
Sonstige Ausrüstung Kama, *Schleuder +1* mit 10 Steinen, *Amulett der mächtigen Fäuste* (Schock), *Gürtel des perfekten Körpers +2, Rüstungsarmschienen +1, Resistenzumhang +1, Stirnreif der erwachten Weisheit +2, Mönchsrobe, Schutzring +1*
Gefallen Großmeister können ihren eigenen Ruf und den ihrer Schule für die SC einsetzen, so dass diese für einen Monat einen Bonus von +2 auf ihre Würfe in Anführen erhalten, um Gefolgsleute oder eine Mönchskohorte anzuziehen.

Meister sind die unangefochtenen Streiter des waffenlosen Kampfes. Sie können ihre innere Stärke in einen einzelnen vernichtenden Schlag konzentrieren oder in einen Schlaghagel, welche ihre Gegner benommen und taumelnd zurück lässt.

Ein Meister kann der Matador einer Kampfarena sein oder ein Botschafter aus einem fernen Reich. Meister können mit zehn Kampfmönchen aus ihrer Schule reisen (HG 16).

Kaufleute

Der Handel überwindet alle Grenzen. In zahllosen Ländern und tausend Sprachen wechselt Geld zwischen Angehörigen aller Völker und Religionen. Weltweit gibt es Geschäftsvarianten aller Art, von kleinen Marktständen bis hin zu Kontinenten umspannende Handelskonsortien, die mit weltlichen wie auch übernatürlichen Gütern handeln. Egal ob ein einfacher Ladenbesitzer oder reicher Handelsfürst, wer Geld hat und Handel treibt, stellt eine enge Beziehung zu Abenteurern aller Arten her, wobei beide Seiten nur all zu oft bereit sind, für die Chance Reichtum zu erlangen, alles zu riskieren.



Ladenbesitzer **HG 1**

EP 400

Mensch Experte 3
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10
TP 13 (3W8)
REF +1, **WIL** +4, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +1 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch +2 (1W4-1/19-20)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 10, **KO** 10, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 12
GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 11
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Händler]), Täuscher, Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Händler) +10, Bluffen +9, Diplomatie +7, Motiv erkennen +9, Schätzen +6, Sprachenkunde +6, Verkleiden +6, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +6
Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Zwergisch
Kampfausrüstung Rauchstab, Verstrickungsbeutel
Sonstige Ausrüstung Dolch, Schminkzeug, Schweres Reitpferd und Wagen, 433 GM in Handelswaren
Gefallen Ein Ladenbesitzer kann auf einen Ausrüstungsgegenstand, der weniger als 400 GM wert ist, einen Preisnachlass von 10% gewähren.

Ladenbesitzer betreiben die Handelsplätze der Großstädte, die Geschäfte der Städte und Dörfer und die isolierten Handelsposten des Grenzlandes. Egal ob ein cleverer, reisender Hausierer, vielbeschäftigter Betreiber eines Marktstandes oder anerkannter Geschäftsmann mit Sitz im Stadtrat, Ladenbesitzer können auf der ganzen Welt angetroffen werden und stellen das Rückgrat der Wirtschaft einer Siedlung dar, da sie den Handelsfluss stetig in Bewegung halten.

Ladenbesitzer können eine Vielzahl von Berufsgruppen in Dörfern und Städten repräsentieren. Indem man den Fokus seiner Berufsfertigkeit ändert, erhält man einen Bäcker, Fischer, Müller usw., gibt man ihm statt einer Berufsfertigkeit eine Handwerksfertigkeit, erhält man einen Handwerker statt eines Verkäufers, beispielsweise einen Alchemisten, Schmied oder Weber. Den Beruf gegen eine oder zwei Wissensfertigkeiten auszuwechseln, ergibt einen Weisen oder Gelehrten. In diesem Fall würden die Handelswaren Bücher, Karten oder Schriftrollen sein.

Ladenbesitzer sind nicht kampferfahren, können aber in Kriegszeiten auch als städtische Miliz eingesetzt werden, indem man die Ausrüstung um einen Waffenrock oder Lederrüstung ergänzt und den Dolch eventuell durch eine Keule, einen Speer oder sogar eine Armbrust ersetzt, so dass sie zu effektiveren Kämpfern werden.

Ein Ladenbesitzer bildet oft eine Partnerschaft mit einem anderen Ladenbesitzer oder einem Vagabunden (HG 3) auf langen Reisen, falls sie mit teuren Gütern handeln, könnten sie zudem noch eine Wache anheuern (HG 4).

Reisender Händler — HG 5

EP 1.600

Mensch Experte 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 10 (–1 GE, +1 Rüstung)
TP 31 (7W8)
REF +1, **WIL** +5, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +4 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +5 (1W8/19-20)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 9, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 11, **CH** 14
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 13
Talente Beredsamkeit, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Beruf [Händler]), Täuscher, Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Händler) +13, Bluffen +14, Diplomatie +12, Motiv erkennen +12, Reiten +6, Schätzen +12, Sprachenkunde +12, Verkleiden +6, Wahrnehmung +12, Wissen (Adel) +3, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Lokales) +10
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch, Riesisch, Sylvanisch, Zwergisch
Kampfausrüstung Waffenrock, Dolch, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Nimmervoller Beutel Typ 1*, *Versorgungsring*, Schminkzeug, Leichtes Reitpferd, 302 GM in Handelswaren.
Gefallen Ein Reisender Händler kann es den SC ermöglichen, Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen, als wäre die Ansiedlung um eine Kategorie größer. Ferner kann er ihnen erlauben, als Wachen oder als Gäste einen Handelszug zu begleiten.

Reisende Händler durchwandern die Welt, verkaufen ihre Waren und suchen nach neuen Märkten. Sie reisen in ferne Länder auf der Suche nach neuen Handelsrouten und exotischen Gütern, die man daheim mit Gewinn verkaufen kann. Viele Reisende Händler treten Konsortien bei oder sind die Herren ihrer eigenen Handelszüge, manchmal reisen sie aber auch alleine oder mit Wachen durch die Wildnis und führen kleine Gegenstände von hohem Wert mit sich.

Reisende Händler sind hervorragende Diplomaten, Spione und Händler von Informationen; sie können aber auch gebildete und gesellschaftlich angesehene Adelige und Edelmänner sein.

Eine Delegation von vier Reisenden Händlern könnte sich auf einer Handelsmission befinden oder aus Botschaftern eines fernen Landes bestehen (HG 9), während zwei Reisende Händler die Gehilfen eines Handelsfürsten sein können (HG 10). Einzelne Reisende Händler werden meist von vier Trosswächtern begleitet (HG 7), während man sie in einem Handelszug in Begleitung von einem Späher, vier Vagabunden als Viehtreiber und Wagenlenker und acht Trosswächtern antritt (HG 10).

Handelsfürst — HG 9

EP 6.400

Mensch Experte 4/Schurke 6
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)
TP 58 (10W8+13)
REF +11, **WIL** +8, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +10/+5 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Handarmbrust +1, +11 (1W4+1/19-20) oder Dolch +10 (1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6, Konzentration +8)
3/Tag – *Magie Entdecken*
2/Tag – *Person bezaubern* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 16
GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Händler]), Meisterhandwerker, Neigung zur Magie, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +10, Auftreten (Schauspielkunst) +10, Auftreten (Tanzen) +10, Beruf (Händler) +21, Bluffen +17, Diplomatie +17, Einschüchtern +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Magischen Gegenstand benutzen +23, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +16, Reiten +10, Schätzen +17, Sprachenkunde +8, Verkleiden +15, Wahrnehmung +17 (+20 zum Fallen finden), Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +19
Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Trick (Höhere Magie, Niedere Magie, Widerstandfähigkeit)
Kampfausrüstung *Stab: Identifizieren* (50 Ladungen), *Stab: Schwächestrahl* (50 Ladungen), *Stab: Schockgriff* (ZS 3, 50 Ladungen)
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1*, *Handarmbrust +1* mit 10 Bolzen, Dolch, *Überzeugungsstirnreif*, *Resistenzumhang +2*, *Praktischer Rucksack*, *Verkleidungshut*, Schminkzeug, Vergrößerungsglas, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]
Gefallen Ein Handelsfürst kann den Kauf oder Verkauf eines Gegenstandes arrangieren, als wäre die Ansiedlung um zwei Kategorien größer. Ebenso kann er auch jeden Gegenstand innerhalb des GM-Limits der Ansiedlung für 10% billiger verkaufen.

Handelsfürsten sind die Anführer der Geschäftswelt, clevere Händler die sowohl über Nationen hinweg Massen an Gütern bewegen, wie auch in Hinterzimmern über teuren Tand verhandeln.

Sie sind schlaue Unterhändler und können als hochbegabte Spione eingesetzt werden, Diplomaten oder Scharlatane, die wahre Magieanwender nachahmen.

Ein Handelsfürst beschäftigt oft einen Kriegsknecht als Leibwächter (HG 10).

Kerker

Kerker beschwören oft Bilder von tödlichen Fallen und lauernden Monstern herauf. Dennoch dienen sie in erster Linie als Gefängnis für Kriminelle und andere Gefangene. Ein Gefangener muss sich einzigartige Fähigkeiten zum Überleben aneignen, um in Gefangenschaft zu überleben, egal ob er von einem bösen Fürsten weg gesperrt und vergessen wurde oder in einer schwer bewachten Zelle seine Strafe absitzt. Ebenso eignen sich die Wachen, welche auf gefährliche Insassen aufpassen, ihre eigenen Fähigkeiten an, indem sie mit hinterlistigen Gefangenen zu tun haben und auch von den unkooperativsten Verurteilten bekommen, wonach ihnen verlangt.



Gefangener **HG 2**

EP 600

Mensch Experte 4
N Mittelgroßer Humanoider
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 9, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9 (–1 GE)
TP 26 (4W8+8)
REF +0, **WIL** +5, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Improvisierter Dolch +2 (1W4)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 11
Talente Ausdauer, Improvisierter Nahkampf, Unverwüstlich
Fertigkeiten Beruf (nach Wahl) +8, Entfesslungskunst +5, Fingerfertigkeit +5, Handwerk (nach Wahl) +8, Klettern +5, Schwimmen +5, Überlebenskunst +8, Wissen (Baukunst) +8, Wissen (Gewölbekunde) +8
Sprachen Aklo, Gemeinsprache
Gefallen Ein Gefangener kann Geheimnisse über ein Gefängnis, in dem er gelebt hat, weitergeben, so dass man einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, Wahrnehmnung und Wissen (Baukunst oder Gewölbekunde) in diesem Gefängnis erhält. Ein Gefangener kann auch eine Karte des Gefängnisses zeichnen, Informationen über andere Gefangene liefern oder wissen, welche Wachen korrupt sind.

Gefangene sind arme Schlucker, die viele Jahre weg gesperrt in den tiefsten Zellen verbracht haben. Geschwächt und verzweifelt, ihr Verstand unter dem Ansturm der endlosen Gefangenschaft und des wirren Gebrabbels ihrer willensschwächeren Zellengenossen gebrochen, halten Gefangene nur dank reiner Willensstärke und der Hoffnung, eines Tages die Freiheit wiederzuerlangen, durch. Gefangene findet man in städtischen Zellenkomplexen, großen Gefängnissen oder unterirdischen Kerkern, entweder als verurteilte Verbrecher, politische Gefangene oder unglückliche Festgehaltene.

Gefangene können als entflohene Verurteilte, Bettler, Sklaven auf einer Galeere, Überlebende eines Schiffsunglücks, entkommene Gefangene oder ähnliche Gesetzlose oder Verzweifelte verwendet werden. Indem man ihnen das Talent Improvisierter Fernkampf gibt, werden sie fähig mit improvisierten Nah- und Fernkampfwaffen zu kämpfen. Wenn man ihnen Fertigkeitsfokus gibt, erhält man einen Experten, der aufgrund seiner Fertigkeit oder seines Wissens gefangengehalten wird – vielleicht jemand, den die SC retten sollen. Gefangene können die Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Willen oder Große Zähigkeit besitzen, um die von ihnen überstandenen schweren Zeiten zu repräsentieren.

Gefangene können alleine oder als Gruppe von einem halben Dutzend unter der Aufsicht eines Sklavenjägers angetroffen werden (HG 6). Fünf Gefangene können als verrückte Anhänger eines Kultanführers auftreten (HG 7). Ein Dutzend Gefangene mit Mistgabeln und anderem Erntegerät ergibt einen wütenden Bauernmob (HG 9).

Schliesser HG 3

EP 800

Mensch Krieger 5
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19 (+9 Rüstung)
TP 37 (5W10+10)
REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Guisarme [Meisterarbeit] +9 (2W4+4/x3) oder Stachelhandschuh +8 (1W4+3) oder Totschläger +8 (1W6+3 nichttödlicher Schaden)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Guisarme)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +8 (+10 bei Ansturm); **KMV** 18 (20 gegen Ansturm)
Talente Einschüchternde Kraft, Mächtiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung Verstrickungsbeutel (2)
Sonstige Ausrüstung *Plattenpanzer +1*, Guisarme [Meisterarbeit], Totschläger, Stachelhandschuh
Gefallen Ein Schließer kann den SC erlauben, Gefangene aufzusuchen, mit ihnen zu sprechen und sie vielleicht sogar zu befreien. Wie Gefangene besitzen auch Schließer detailiertes Wissen über „ihre“ Gefängnisse.

Schließer sind Gefängniswärter und –aufseher, die durch ein Gefängnis wandern und die Insassen durch öffentliche Prügelstrafen unter Kontrolle halten. Obwohl meistens nicht der hellste, ist ein Schließer erfahren genug, um Täuschungsversuche zu erkennen, sofern der Sprecher nicht ziemlich clever ist.

Schließer können als bewaffnete Pförtner, Torwachen oder gut bewaffnete Lagerhauswachen eingesetzt werden. In nicht gutgesinnten Städten könnten sie als verbrecherische Stadtwachen oder Schlägertruppen genutzt werden.

Wenn man die Talente verändert, erhält man eine Vielzahl unterschiedlicher NSC. Ein Schließer mit Fertigkeitsfokus (Motiv Erkennen) statt Verbesserter Ansturm kann Charaktere besser einschätzen, während Fertigkeitsfokus (Einschüchtern) einen noch furchteinflössenderen Schließer erschafft. Wenn man Verbesserten Ansturm gegen Verbessertes Überrennen oder Verbessertes Gegenstand zerschmettern austauscht, kann der Schließer andere Kampfmanöver anwenden. Durch das Talent Blind kämpfen kann er besser in finsteren Gewölben agieren und Kampfreflexe und Kein Vorbeikommen sorgen dafür, dass nahezu kein entflohener Gefangener an dem Schließer vorbeikommt.

Ein Schließer wird auf seiner Patrouille für gewöhnlich von zwei Wachen begleitet (HG 5). In besonders gefährlichen Kerkern kann er auch von vier Wachen begleitet werden (HG 6). Vier Schließer kann man in einem gut ausgestattenen Aufenthaltsraum für Wachen antreffen (HG 7). Ein Sklavenjäger kann von zwei Schließern als Wachen begleitet werden (HG 6) und ein Folterknecht hat oft zwei Schließer dabei, die auf seine „Klienten“ achtgeben (HG 7).

Folterknecht HG 5

EP 1.600

Mensch Experte 5/Kämpfer 2
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, +8 Rüstung)
TP 52 (7 TW; 2W10+5W8+19)
REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Schwerer Streitflegel +1*, +10 (1W10+7/19-20) oder Waffenloser Schlag +9 (1W3+4 plus Skorpionstachel) oder Peitsche [Meisterarbeit] +10 (1W3+4 nichttödlicher Schaden)
Reichweite 1,50 m (4,50 m mit Peitsche)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +9 (+11 beim Ringkampf); **KMV** 20 (22 gegen Ringkampf)
Talente Beredsamkeit, Einschüchternde Kraft, Fertigkeitsfokus (Beruf: Folterknecht), Skorpionstachel, Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserter Ringkampf, Verbesserter waffenloser Schlag,
Fertigkeiten Beruf (Folterknecht) +19, Diplomatie +6, Einschüchtern +16, Handwerk (Fallen) +4, Heilkunde +6, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Gewölbekunde) +3
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Grünblutöl (2 Anwendungen), Säurefläschen (2), Verstrickungsbeutel (2)
Sonstige Ausrüstung *Bänderpanzer +1, Schwerer Streitflegel +1*, Peitsche [Meisterarbeit], Folterwerkzeuge [Meisterarbeit] (+5 Kompetenzbonus auf Beruf [Folterknecht])
Gefallen Ein Folterknecht kann ein Wesen, welches die SC zu ihm bringen, befragen, oder dafür sorgen, dass ein NSC bis zur 6. Stufe für 24 Stunden festgehalten wird, aber auch einen Gefangenen aus der Folterkammer entlassen.

Folterknechte werden nahezu von allen gehasst. Sie halten sich in den dunklen Winkeln der Festungen tyrannischer Fürsten auf, um ihre Gefangenen unaussprechlicher Folter mit Feuer, Säure, Überredungskunst, Einschüchterung, delikaten Werkzeugen oder blanken Fäusten auszusetzen. Manchmal geht es dabei um die Wahrheit, manchmal nur um das Vergnügen, im Grunde aber stets darum, jemandem Schmerzen zuzufügen.

Folterknechte können als Grubenkämpfer, königliche Aufseher, Gladiatorenausbilder oder Schleifer in grausamen Armeen eingesetzt werden. Sie können auch sadistische Burgwachen oder sogar Angehörige der Stadtwache in besonders brutalen Orten sein. Auch im Kerker unter dem Tempel einer bösen Gottheit kann sich ein Folterknecht aufhalten, um sich an (un)heiligen Ritualen zu beteiligen.

Ein Folterknecht hat oft einen Schließer oder ein Paar Schläger als Assistenten (HG 6). Manche werden stattdessen von vier Wachen oder zwei Sklavenjägern begleitet (HG 7). Ein Folterknecht könnte mit einem Meuchelmörder zusammenarbeiten (HG 9) oder zwei Folterknechte könnten einem Gildenmeister dienen (HG 11).

Ketzer

Jene, die sich dunklen Geheimnissen widmen und mit finsteren Mächten von jenseits des Schleiers der Realität in Kontakt treten, werden von den Ängstlichen gemieden und als Ketzer gebrandmarkt. Auch wenn nicht jeder, der sich der Macht der Ebenen bedient, böse ist, geben viele Ketzer dem subversiven Ruf und den verlockenden Angeboten der unsterblichen Teufel und Dämonen nach, welche selbst die besten Vorsätze zum Bösen korrumpieren können. Oft gestaltet sich diese Korruption als perverse Verehrung der Scheusale durch schändliche Kulte.



Kultanhänger **HG 2**

EP 600

Mensch Kleriker 3

NB Mittelgroßer Humanoider

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+1 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)

TP 16 (3W8+3)

REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Sichel [Meisterarbeit]

Fernkampf Wurfpfeil +3 (1W4)

Zauberähnliche Domänen-Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)
6/Tag – Abwendung des Todes (1W4+1), Hauch des Bösen (1 Runde)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +5)
2. – *Mittelschwere Wunden heilen*[D], *Person festhalten* (SG 14), *Totenglocke* (SG 14)
1. – *Leichte Wunden heilen*[D], *Furcht verursachen* (SG 13), *Unheil* (SG 13), *Verfluchen* SG 13)
0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 12), *Göttliche Führung, Licht, Resistenz*

D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Heilung

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 16

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 13

Talente Gesinnung fokussieren, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +3, Wissen (Die Ebenen) +4, Wissen (Religion) +4, Zauberkunde +3

Sprachen Abyssisch Gemeinsprache, Infernalisch

Kampfausrüstung Blutwurzgift (2), Phiolen mit unheiligem Wasser (2)

Sonstige Ausrüstung Kettenhemd, Leichter Stahlschild, Wurfpfeile (4), Sichel [Meisterarbeit], Unheiliges Symbol aus Silber

Gefallen Ein Kultanhänger kann die SC oder andere, die sie bestimmen, für bis zu drei Tage in einem geheimen Heiligtum des Kultes verbergen. Ebenso kann er falsche Beweise streuen, die andeuten, dass ein NSC Mitglied des Kultes ist.

Kultanhänger sind Angehörige geheimer Gesellschaften, die sich maskiert und unter Kapuzen verborgen zu schwarzen Messen und unaussprechlichen, blasphemischen Riten treffen. Sie versammeln die Laien und führen sie in ihren Verbrechen an, für sie fokussieren sie die finsteren Mächte der Unteren Ebenen.

Kultanhänger können kleine Zellen des Kultes oder Zusammenkünfte eines halben Dutzend Bauern, Matrosen, blutdurstiger Kannibalen oder sogar fehlgeleiteter Novizen anführen (HG 5). Ein Paar Kultanhänger könnte einem größerem Kult von neun Unheilsverkündern oder Schülern vorstehen (HG 8).

Kultanhänger können auch mächtigeren Magieanwendern dienen: Zwei Kultanhänger könnten Schüler eines bösen Medium sein (HG 6), drei Kultanhänger Lehrlinge eines Schamanen (HG 7), vier könnten einem Kult-Beschwörer folgen und bis zu einem Dutzend einem Kultanführer (HG 12).

Kult-Beschwörer HG 6

EP 2.400

Mensch Beschwörer 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 45 (7W6+21)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch aus Kaltem Eisen oder Alchemistischem Silber +2 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch aus Kaltem Eisen oder Alchemistischem Silber +2 (1W4-1/19-20)
Arkane zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12)
8/Tag – Säurepfeil (1W6+3 Säure)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 7; Konzentration +12)
4. – *Dimensionstür, Monster herbeizaubern IV*
3. – *Hast, Monster herbeizaubern III, Stinkende Wolke* (SG 18)
2. – *Glitzerstaub* (SG 16), *Monster herbeizaubern II, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit*
1. – *Magierrüstung, Magisches Geschoss* (2), *Monster herbeizaubern I, Schmieren* (SG 16), *Schutz vor Gutem*
0. (beliebig oft) – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Kältestrahl, Magie Entdecken, Magierhand*
Verbotene Schulen Nekromantie, Verzauberung

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 12
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 17
Talente Defensives Kampftraining, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Vertrauter, Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Beschwörung)
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Fliegen + 10, Handwerk (Fallen) +15, Handwerk (Juwelen) +10, Mit Tieren umgehen +5, Schätzen +10, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Gewölbekunde) +10, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +15
Sprachen Abyssisch, Aqual, Aural, Celestisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch, Terral
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Quasit Vertrauter), Charme des Beschwörers (3 Runden)
Kampfausrüstung *Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern, Schriftrolle: Rascher Rückzug, Schriftrolle: Schwarze Tentakel, Schriftrolle: Unsichtbares sehen, Schriftrolle: Verhüllender Nebel*
Sonstige Ausrüstung Dolch aus Alchemistensilber, Dolch aus Kaltem Eisen, *Resistenzumhang +1, Stirnreif der enormen Intelligenz +2*
Gefallen Ein Kult-Beschwörer kann geheimes Wissen über einen Externaren weitergeben, so dass die SC beim nächsten auf Charisma basierenden Wurf gegen ein solches Wesen einen Situationsbonus von +2 erhalten.

Kult-Beschwörer sind arkane Magieanwender, welche die Ebenen studiert haben und dabei zu verbotenem Wissen hingezogen wurden, das Verstand und Moral zerstört. Ein Kult-Beschwörer hat oft einen Kampfmönch als Leibwächter oder einen Heckenmagier oder ein Medium als Gehilfen (HG 7).

Kultanführer HG 11

EP 12.800

Mensch Kleriker 10/Schurke 2
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +2 GE, +6 Rüstung, +4 Schild)
TP 83 (12W8+29)
REF +9, **WIL** +13, **ZÄH** +10
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Morgenstern des Verderbens gegen Menschen +1*, +10/+5 (1W8+2)
Fernkampf Dolch +10 (1W4+1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 15, 5W6), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag)
Zauberähnliche Domänen-Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)
8/Tag – Berührung des Bösen (5 Runden), Abwendung des Todes (1W4+5)
Vorbereitete Zauber (ZS 10; Konzentration +15)
5. – *Lebensatem*[D], *Gerechte Macht, Massen-Leichte Wunden heilen, Monster herbeizaubern V*
4. – *Unheilige Plage*[D] (SG 19), *Fortschicken* (SG 19), *Göttliche Macht, Kritische Wunden heilen, Luftweg*
3. – *Schutzkreis gegen Gutes*[D], *Gebet, Magie bannen, Schwere Wunden heilen* (2)
2. – *Mittelschwere Wunden heilen*[D], *Beistand, Gesinnung verbergen, Stille* (SG 17), *Totenglocke* (SG 17), *Waffe des Glaubens*
1. – *Leichte Wunden heilen*[D], Befehl (SG 16), *Furcht bannen, Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) – *Göttliche Führung, Licht, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses, Heilung

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 21, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Fokussiertes Niederstrecken, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Ring schmieden, Untote befehligen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Beruf (irgendeiner) +10, Bluffen +5, Diplomatie +5, Heilkunde +10, Motiv erkennen +10, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +10, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Geschichte) +3, Wissen (Lokales) +3, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +10
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Terral
Besondere Eigenschaften Aura, Fallen finden, Segen des Heilers, Trick (Kampfkniff)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Unsichtbarkeit aufheben*, Alchemistenfeuer (2)
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +2, Schwerer Holzschild +2, Morgenstern des Verderbens gegen Menschen +1, Dolch aus Kaltem Eisen, Resistenzumhang +1, Elementaredelstein* (Erde), *Stirnreif der erwachten Weisheit, Ring der Gegenzauber (Magie bannen), Schutzring +2, Knochenrobe*, Unheiliges Symbol aus Silber
Gefallen Ein Kultanführer kann für die SC einen externaren Verbündeten binden, zwei Kultanhänger zu Unterstützung aussenden oder einen magischen Gegenstand mit guter Gesinnung, den er erbeutet hat, gegen einen mit böser Gesinnung eintauschen, den er dann selbst benutzen kann.

Königshaus

Viele phantastische Königreiche werden von königlichen Familien beherrscht, die ihr Recht zu Herrschen auf ihre Blutlinie, eine gute Klinge oder das Mandat eines Gottes zurückführen. In vielen Fällen kann das Schicksal ganzer Reiche auf die Persönlichkeiten und Verbindungen ihrer Herrscher zurückgeführt werden. Wenige Dinge können die Zukunft von Imperien derart verändern wie die Erlasse ihrer Anführer oder ihr Ableben. Egal, ob sie ihre Armeen in den Krieg führen, von Tyrannen als Geiseln gefangen gehalten werden oder in zerfallenden Burgen brüten, Angehörige des Königshauses stehen oft am Anfang oder Ende der meisten epischen Questen und können ihre Streiter belohnen wie sonst keiner.



Prinzessin **HG 6**

EP 2.400

Mensch Adelige 8
N Mittelgroße Humanoide
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +5 Rüstung, +1 Schild)
TP 40 (8W8+4)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6-1/18-20) oder Rapier [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6-1/18-20) und Dolch [Meisterarbeit] (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +10 (1W4-1/19-20)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 12
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Auftreten (Saiteninstrumente) +10, Auftreten (Tanzen) +10, Bluffen +13, Diplomatie +13, Einschüchtern +13, Entfesslungskunst +4, Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4, Mit Tieren umgehen +8, Motiv erkennen +5, Reiten +8, Verkleiden +13, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +10
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Ausrüstung *Kettenhemd +1*, Rapier [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], *Überzeugungsstirnreif*, *Resistenzumhang +1*, Schminkzeug
Gefallen Eine Prinzessin kann den SC ein Geschenk im Wert von bis zu 300 GM machen oder ihnen aus kleineren Rechtsstreitigkeiten helfen. Ebenso kann eine Prinzessin ein Treffen mit einem ihrer königlichen Elternteile oder auch einem Chevalier, Edelmann, Musikus, Meisterbarden oder Handelsfürsten arrangieren, der zu ihren Verehrern zählt. Die SC erhalten bei diesem Treffen einen Bonus von +5 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie.

Eine Prinzessin ist zuweilen selbst eine Herrscherin, meist aber die Tochter eines Königs und/oder einer Königin. In vielen Gesellschaften stehen Prinzessinnen in der Erbfolge hinter ihren Brüdern und werden vielleicht sogar als Wertsachen betrachtet, welche zur Untermauerung von Allianzen zwischen Adelshäusern verheiratet werden. Es ist daher nicht verwunderlich, dass Prinzessinnen oft Wege finden, ihrem goldenen Käfig zu entfliehen und in die Welt hinauszuschleichen, wo sie den Geschmack des Abenteuers entdecken.

Die Spielwerte für die Prinzessin können für jeden hochrangigen Edelmann, egal ob männlich oder weiblich, genutzt werden.

Prinzessinnen sind auch gute adelige Duellanten und könnten sich in einer Vierergruppe zusammentun (HG 10). Eine Prinzessin kann von vier weiblichen Adelssprösslingen begleitet werden, die als Hofdamen oder blaublütige Freunde fungieren (HG 8), oder von ihrer Mutter und ihrem Vater, der Königin und dem König (HG 15). Eine einzelne Prinzessin kann von einem Wachtmeister (HG 7) oder Kampfmönch als Beschützer begleitet werden (HG 8), vielleicht stößt auch noch ein Musikus als Begleitung dazu (HG 8 oder 9).

Königin HG 10

EP 9.600
Mensch Adelige 12
N Mittelgroße Humanoide
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 11 (+1 GE, +1 Rüstung)
TP 54 (12W8)
REF +7, **WIL** +14, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +9/+4 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 16
GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Beredsamkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Motive erkennen), Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Wachsamkeit
Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +9, Auftreten (Saiteninstrumente) +9, Auftreten (Tanzen) +9, Bluffen +14, Diplomatie +22, Einschüchtern +22, Motiv erkennen +27, Reiten +6, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +19, Wissen (Adel) +16 , Wissen (Geschichte) +10
Sprachen Elfisch, Drakonisch, Gemeinsprache
Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], *Rüstungsarmschienen +1, Schildbrosche, Resistenzumhang +2, Elixier der Wahrheit, Elixier der Wahrnehmung, Zauberstatuette* (Silberner Rabe), *Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (WE, CH)
Gefallen Eine Königin kann eine Audienz mit jedem Angehörigen des Adels, einschließlich des Königs, arrangieren und den SC zu einem Bonus von +10 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie dabei verhelfen. Ein Königin, die selbst regiert, kann wie ein König anderen den Ritterschlag verleihen, sie in den Adelstand erheben und königliche Gerechtigkeit walten lassen.

Ein Königin kann selbst eine Monarchin sein oder die Ehefrau eines Königs. Selbst im letzteren Fall teilt sie mit ihm viele Pflichten, die aus seiner Position erwachsen und kümmert sich in seiner Abwesenheit um Staatsangelegenheiten. Eine Königin ist in der Regel weise und umsichtig und bedenkt sowohl das Wohl ihrer Nation wie das des Herrscherhauses.

In Ländern oder Imperien mit einer hohen Dichte an titeltragenden Familien kann sie eine Herzogin, Baronesse oder das Oberhaupt eines großen Adelshauses ohne königliche Privilegien sein. Sie kann ebenso die Meisterspionin oder intrigante Verführerin sein, welche hinter dem Thron die Zügel der Macht in Händen hält.

Königinnen werden oft von einem Chevalier oder Kriegsknecht als Leibwache begleitet (HG 11) oder vier Prinzessinnen, bzw. zwei Edeldamen als Hofdamen (HG 12). Ein Königin könnte in Gesellschaft eines Meisterbarden oder eines Priester und eines Edelmannes als Berater angetroffen werden (HG 12). Ein Königin ist oft in Begleitung ihres Ehemannes, des Königs, und der Königlichen Gardisten anzutreffen, entweder acht Wachen oder vier Wachtmeistern (HG 15).

König HG 14

EP 38.400
Mensch Adeliger 16
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20 (+10 Rüstung)
TP 80 (16W8+8)
REF +5, **WIL** +10, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +14/+9/+4 (1W8+2/19-20) oder Dolch [Meisterarbeit] +14/+9/+4 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +13 (1W4+1/19-20)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 10, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 17
GAB +12; **KMB** +13; **KMV** 27
Talente Beredsamkeit, Berittener Kampf, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Große Zähigkeit, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wachsamkeit
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +22, Bluffen +15, Diplomatie +32, Einschüchtern +26, Motiv erkennen +23, Reiten +14, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel) +15, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Lokales) +10
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Sylvanisch, Zwergisch
Kampfausrüstung Rauchstab
Sonstige Ausrüstung *Unscheinbare Ritterrüstung des leichten Bollwerkes +1, Langschwert +1*, Dolch [Meisterarbeit], *Umhang des Scharlatans, Gedankenmedaillion, Prachtzepter*
Gefallen Ein König kann den Ritterschlag oder sogar Ländereien und Titel verleihen, wenn man dem Königreich ausreichende Dienste geleistet hat. Ein König kann Kriminelle begnadigen oder die Schuldigen ins Exil schicken oder hinrichten lassen. Er kann die SC mit bis zu 1.000 GM belohnen.

Ein König ist der Herrscher einer Nation, meistens in Erbfolge und ist unterrichtet in der Staatskunst und der Menschenführung. Gleichzeitig sind ihm jedoch die bedauerlichen Notwendigkeiten von Stahl und Blut nicht fremd. Er rechnet immer mit Verrat, verfügt über perfekte Umgangsformen bei Hofe und führt sein Volk. Ob er es gut und weise führt, hängt von seiner Gesinnung, seinen Zielen und den Motiven seiner Ratgeber ab.

Ein König kann auch als hochrangiger General oder mächtiger Kriegsherr und sogar als wohlhabender und einflussreicher führender Industrieller eingesetzt werden.

Ein König hat üblicherweise vier Chevaliers in seinem Gefolge (HG 15), kann aber in Kriegszeiten auch mit einem Dutzend reisen (HG 16). Könige können in der Gesellschaft eines Generals, zweier beratender Edelleute und eines Hohepriesters angetroffen werden (HG 16). Bei Hofe kann eine Gruppe von zehn Edelleuten und einem Handelsfürsten versuchen, die Gunst von König und Königin zu erringen (HG 17). Ein König, der um seine Sicherheit besorgt ist, während er in Verkleidung auf Reisen ist, könnte zwei Matadore als Leibwächter dabei haben (HG 15).

Kreuzfahrer

Als Streiter gerechter Absichten und Beauftragte im direkten Dienst ihrer Gottheiten jagen Kreuzfahrer die Feinde ihres Glauben, egal wo diese sich verbergen. Während die Diener heiliger Gruppierungen Kultanhänger, Hexen, böse Magier und alle anderen Arten von Ketzern jagen – sowohl in gerechter wie in fehlgeleiteter Mission –, stellen sich auch die Diener böser Gottheiten jenen entgegen, die ihrem Glauben im Weg stehen. Unabhängig von ihrer Zugehörigkeit sind Kreuzfahrer von ihrem Glauben besessen und können sich als die treuesten Verbündeten oder fanatischsten Feinde erweisen.



Knappe **HG 1/3**

EP 135

Mensch Adeliger 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 1, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Rüstung, +1 Schild)
TP 5 (1W8+1)
REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Lanze +1 (1W8+1/x3) oder Leichter Streithammer (1W4+1/x4)
Fernkampf Kurzbogen +1 (1W6/x3)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 9, **WE** 8, **CH** 10
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 12
Talente Berittener Kampf, Verbundenheit mit Tieren
Fertigkeiten Handwerk (Rüstungen) +3, Handwerk (Waffen) +3, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +3, Wissen (Adel) +3
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*
Sonstige Ausrüstung Waffenrock, Leichter Holzschild, Lanze, Leichter Streithammer, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Reitsattel
Gefallen Ein Knappe kann die SC einem Ritter vorstellen oder den SC beim Erwerb eines kampftrainierten Reitpferdes oder einer Reitausrüstung zu einem Preisnachlass von 5% verhelfen. Ein Knappe könnte auch in die Dienste eines Kämpfers, Paladins oder Waldläufers treten, entweder für begrenzte Zeit oder bis zu seinem Ritterschlag.

Knappen streben an, Ritter zu werden. Sie sind robuste junge Männer, die ihre Waffenfertigkeiten trainieren, sich aber auch um die Ausrüstung ihrer Herren kümmern und diese sauber und in bestem einsatzbereitem Zustand halten. Knappen erlernen auch Etikette und höfisches Benehmen. Nachdem sie ihre Loyalität und ihre Fähigkeiten im Kampf unter Beweis gestellt haben, werden sie normalerweise zu Rittern geschlagen. In Ländern, in denen nur der König oder eine andere Art von Herrscher den Ritterschlag vergibt, existieren Knappen, die ihr ganzes Leben lang diesen Status behalten.

Knappen können als Herolde, Standartenträger, Späher oder königliche Boten eingesetzt werden. Sie können auch als Plänkler oder leichte Kavallerie zum Einsatz kommen, vielleicht auch als Wachen im Herrenhaus eines geringeren Adeligen. Eine Gruppe Knappen könnte eine Gruppe Adeliger auf der Jagd darstellen.

Indem man dem Knappen schwerere Rüstung gibt, wird er ein besserer berittener Kämpfer, während den Streithammer mit einem Krumm- oder Langschwert auszutauschen einen nomadischen Reiterkrieger erschafft.

Ein Knappe begleitet oft einen Chevalier (HG 7), ein Paar Knappen kann einen Adelsspross begleiten (HG 3). Sechs Knappen formen entweder einen Spähtrupp oder eine Jagdgruppe (HG 3). Drei Knappen können als Schutzreiter eines Handelszuges fungieren (HG 5) oder sechs Knappen könnten mit einem Wegelagerer zusammenarbeiten (HG 7).

Heiliger Krieger HG 6

EP 2.400
Mensch Paladin 7
RG Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +4
Aura Tapferkeit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 Rüstung)
TP 51 (7W10+13)
REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +8
Immunitäten Furcht, Krankheit
Verteidigungsfähigkeiten Göttliche Würde

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Zweihänder +1*, +10/+5 (2W6+4/19-20) oder Lanze +9/+4 (1W8+3/x3) oder Dolch +9/+4 (1W4+2/19-20)
Fernkampf *Kompositbogen (lang) +1*, +11/+11/+6 (1W8+3/x3) oder Dolch +10 (1W4+2/19-20)
Besondere Angriffe Böses Niederstecken (3/Tag, +2 Angriff und RK, +7 Schaden)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)
Beliebig oft – *Böses Entdecken*
Vorbereitete Paladin-Zauber (ZS 4; Konzentration +6)
2. – *Pracht des Adlers*
1. – *Göttliche Gunst, Waffe weihen*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 22
Talente Kernschuss, Mächtiger Angriff, Mehrfachschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit,
Fertigkeiten Diplomatie +6, Handwerk (Rüstungen) +4, Handwerk (Waffen) +4, Heilkunde +4, Mit Tieren umgehen +6, Motiv erkennen +4, Reiten +10, Wahrnehmung +4, Wissen (Adel) +4, Wissen (Religion) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Aura des Guten, Gnade (Benommen, Erschöpft), Göttlicher Bund (Waffe +1), Handauflegen (3W6, 5/Tag), Positive Energie fokussieren (SG 15, 4W6)
Ausrüstung *Brustplatte +1, Zweihänder +1, Kompositbogen (lang) [+2 ST] +1* mit 20 Pfeilen, 10 Pfeile aus Kaltem Eisen und 10 Pfeilen aus Alchemistensilber, Dolch, Lanze, Heiliges Symbol aus Silber, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Militärsattel
Gefallen Ein Heiliger Krieger kann die SC für bis zu drei Tage begleiten, sofern die Mission in Übereinstimmung mit seiner Gesinnung ist, oder ihnen für einen Tag eine Einheit aus vier Tempelwachen (wie Wachen) zur Seite stellen.

Heilige Krieger sind göttlich geweihte Kämpfer, die mit Bogen und Klinge den Tod auf die Mächte der Finsternis herabregnen lassen und den Verzweifelten Hoffnung und Erlösung bringen. Heilige Krieger sind vielseitige Kämpfer und könnten einem Tempel oder einem Kloster vorstehen. Ein Heiliger Krieger kann zehn Tempelwachen (wie Wachen) befehligen (HG 9), während ein Paar Heiliger Krieger einen Priester begleiten könnte (HG 10). Ein halbes Dutzend von ihnen könnte die Ehrengarde eines Heiligen stellen (HG 13).

Heiliger HG 11

EP 12.800
Mensch Paladin 12
RG Mittelgroßer Humanoider
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +6
Aura Entschlossenheit (3 m), Gerechtigkeit (3 m), Tapferkeit (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 22 (–1 GE, +9 Rüstung, +4 Schild)
TP 92 (12W10+26)
REF +8, **WIL** +13, **ZÄH** +15
Immunitäten Bezauberung, Furcht, Krankheit
Verteidigungsfähigkeiten Göttliche Würde +5; **SR** 5/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Krummsäbel des Verderbens gegen Böse Externare +1*, +15/+10/+5 (1W6+3/15-20) oder Leichter Hammer +14/+9/+4 /1W4+2)
Fernkampf Leichter Hammer +11 (1W4+2)
Besondere Angriffe Böses Niederstrecken (+5 Angriff und RK, +12 Schaden), Positive Energie fokussieren (SG 21, 6W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +14)
Beliebig oft – *Böses Entdecken*
Vorbereitete Zauber (ZS 9; Konzentration +14)
3. – *Magie bannen, Schutzkreis gegen Chaos*
2. – *Andere Schützen, Bärenstärke, Energien Widerstehen*
1. – *Göttliche Gunst* (2), *Teilweise Genesung, Waffe weihen*

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 20
GAB +12; **KMB** +14; **KMV** 23
Talente Gesinnung Fokussieren, Mächtiger Angriff, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Neigung zur Magie, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +6, Diplomatie +20, Magischen Gegenstand benutzen +21, Mit Tieren umgehen +10, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +6, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +20
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Aura des Guten, Gnade (Betäubt, Kränkelnd, Krank, Übelkeit), Göttlicher Bund (Waffe +3), Handauflegen (6W6, 15/Tag [4 ausschließlich zum Fokussieren])
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Rascher Rückzug* (4), *Schriftrolle: Unsichtbares Sehen, Schriftrolle: Zielsicherer Schlag* (4)
Sonstige Ausrüstung *Plattenpanzer +1, Schwerer stählerner Löwenschild +2, Krummsäbel des Verderbens gegen Böse Externare +1*, Leichter Hammer aus Kaltem Eisen (2), *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Heiliges Symbol aus Silber
Gefallen Ein Heiliger kann für die SC einen magischen Gegenstand zu einem Preisnachlass von 20% herstellen oder beschaffen, eine Audienz bei einem NSC von guter Gesinnung arrangieren oder mittels *Heiligem Gespräch* seine Gottheit um die Antwort auf eine einzelne Frage ersuchen.

Ein Heiliger ist die Verkörperung der Ideale eines Kreuzfahrers. Er kann einem Kreuzfahrertempel vorstehen oder seine eigene religiöse Tradition leiten.

Ein Heiliger hat normalerweise einen Priester und einen Heiligen Krieger als Berater (HG 12), oder könnte mit einem Trupp aus vier Heilgen Kriegern einen König begleiten (HG 15).

Kriminelle 1

Die Prachtstraßen wie auch die Elendsviertel der stolzesten Städte werden von niederen Verbrechern unsicher gemacht. Wenn sie ihre Absteigen und Kellerverstecke verlassen, um die Schwachen und Ahnungslosen zu berauben, machen sie gerade genug Gewinn, um ihr brutales Leben weiterführen zu können, während sie auf den großen Fang weiterhin warten. Diese geringeren Kriminellen organisieren sich oft in Banden oder unter einflussreichen Anführern sogar zu Gilden, wodurch sie gefährlicher und wagemutiger werden, als sie es allein je sein könnten.



Taschendieb **HG 1/2**

EP 200

Mensch Schurke 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 Rüstung)
TP 5 (1W8+1)
REF +5, **WIL** –1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Totschläger (1W6 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Wurfpfeil +3 (1W4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 14
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 13
Talente Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit), Geschickte Hände
Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +6, Entfesslungskunst +7, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +3, Schätzen +5, Verkleiden +8, Wahrnehmung +3 (+4 bei Fallen finden)
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung Beutel mit Krähenfüßen
Sonstige Ausrüstung Waffenrock, Wurfpfeile (4), Totschläger, Schminkzeug, Diebeswerkzeug
Gefallen Ein Taschendieb kann versuchen, für die SC einen kleinen Gegenstand zu stehlen oder jemandem zuzustecken.

Taschendiebe sind die Schrecken der Marktplätze, ungefährlich scheinende Straßenkinder mit unschuldigem Lächeln und flinken Fingern, die während eines Wimpernschlages einen Beutel losschneiden können. Der Taschendieb kann auch zur Darstellung der zahllosen Straßenjungen auf den Straßen jeder größeren Stadt verwendet werden.

Indem man ihm einen Dolch oder ein Kurzschwert in die Hand drückt, kann man den Taschendieb in einen verzweifelten Wegelagerer verwandeln. Wenn man das Talent Geschickte Hände durch das Talent Täuscher und den Fertigkeitsfokus von Fingerfertigkeit auf Bluffen ändert, erhält man einen betrügerischen Taschendieb, wohingegen den Fertigkeitsfokus auf Mechanismus ausschalten zu ändern einen guten Nachwuchsschlösserknacker oder Fallenauslöser ergibt. Indem man Schätzen durch Auftreten ersetzt, erschafft man Akrobaten, Jongleure oder Pantomimen, die zu einer Truppe gehören könnten, die nebenbei ein paar Diebstähle begehen. In Paaren (HG 1) fungiert ein Taschendieb meist als Ablenkung, von der sein Partner profitiert. In großen Städten und auf Marktplätzen arbeiten Taschendiebe zu sechst (HG 4) oder in noch größeren Gruppen. Ein Angehöriger des Fahrenden Volkes könnte einen Taschendieb als Gehilfen beschäftigen (HG 3), während ein Geschichtenerzähler oder Musikus ein halbes Dutzend von ihnen dabei haben könnte, welche die Menge „erleichtert“ (HG 5 oder 6). Ein zwielichtiger Wirt könnte zwei Taschendiebe zusammen mit zwei normalen Schankmaiden als Serviermädchen verkleidet unter seinen Angestellten haben, um sein Einkommen aufzubessern (HG 5).

Schläger HG 1

EP 400

Mensch Kämpfer 1/Schurke 1
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Rüstung)
TP 16 (2 TW; 1W10+1W8+6)
REF +4, **WIL** +0, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kampfstab +4 (1W6+3) oder Kampfstab +2/+2 (1W6+3/1W6+1) oder Dolch +4 (1W4+3/19-20) oder Totschläger +4 (1W6+3 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Dolch +3 (1W4+3/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12
GAB +1; **KMB** +4; **KMV** 16
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Kampf mit zwei Waffen
Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +7, Klettern +8, Wahrnehmung +5 (+6 beim Fallen Finden), Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Dolche (2), Kampfstab, Totschläger, Handschellen (2)
Gefallen Ein Schläger könnte versuchen, einen bestimmten NSC zu entführen oder zu bedrohen, eine Nachricht überbringen oder zur Ablenkung eine Schlägerei anzetteln, welche konkurierenden Wahrnehmungswürfen für eine Minute einen Malus von –2 beschert.

Schläger sind die primitiven Grobiane der Straße, welche von anderen Kriminellen eingesetzt werden, um Rivalen auf Abstand zu halten und Ladenbesitzer und Geschäftsbetreiber auszupressen. Unschuldige Stadtbewohner leben in Angst, dass ein Schläger vor ihnen aus den Schatten treten könnte, um sie brutal zusammenzuschlagen.

In gesetzlosen Städten könnte der Schläger ein korrupter Wachmann sein oder zur Miliz gehören. Schläger können auch Türsteher in Tavernen und Spielhallen sein.

Indem man das Talent Kampf mit zwei Waffen durch das Talent Einschüchternde Kraft ersetzt, wird der Schläger ein noch besserer Erpresser. Außerhalb von Städten können Schläger auch als Banditen oder Räuber oder niedrigstufige Wachen eines Handelszuges auftauchen.

Ein einzelner Schläger kann der Zuhälter einer Dirne sein (HG 3) oder der einschüchternde Kumpane eines Taschendiebes (HG 2). Zwei Schläger könnten mit einem Sklavenjäger zusammenarbeiten (HG 6) oder als Leibwächter für einen Drogenhändler arbeiten (HG 5), der sich zu einem kleineren Verbrecherfürsten empor geschwungen hat. Sechs Schläger könnten eine Schlägertruppe zur Niederschlagung von Aufständen bilden (HG 6).

Einbrecher HG 2

EP 600

Mensch Schurke 3
N Mittelgroßer Humanoide
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)
TP 16 (3W8+3)
REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallensinn +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Totschläger +3 (1W6+1 nichttödlicher Schaden) oder Dolch +3 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Kompositbogen (kurz) +6 (1W6+1/x3) oder Dolch +5 (1W4+1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Geschickte Hände, Verstohlenheit
Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +5, Entfesslungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +11, Klettern +9, Mechanismus ausschalten +13, Schätzen +8, Schwimmen +7, Verkleiden +5, Wahrnehmung +9 (+10 beim Fallen finden), Wissen (Lokales) +8
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Tricks (Schnelles Entschärfen)
Kampfausrüstung *Trank: Federfall*, *Trank: Springen*, Verstickungsbeutel
Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Dolch, Totschläger, Kompositbogen (kurz) [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, *Universelles Lösungsmittel*, Kletterzeug, Seidenseil (15 m) mit Wurfhaken, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]
Gefallen Ein Einbrecher kann für die SC eine Falle entschärfen oder ein Gebäude nach Fallen durchsuchen. Er kann in ein Haus einbrechen, um einen Gegenstand für die SC zu bergen, oder einen SC aus dem Gefängnis befreien.

Einbrecher tanzen des Nachts auf den Dächern und schlüpfen leise in Heime und Läden.

Wenn man Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung) gegen Fertigkeitsfokus (Mechanismus ausschalten) austauscht, wird der Einbrecher zu einem meisterhaften Tresorknacker. Wenn man Geschickte Hände und Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung) gegen Kernschuss und Waffenfokus (Kurzbogen) austauscht, erhält man einen Scharfschützen. Um einen Akrobaten-Einbrecher zu erschaffen, ersetzt man Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung) mit Fertigkeitsfokus (Akrobatik) und den Schurkentrick Schnelles Entschärfen mit Hochseilartist oder Aufspringen. Den Trick auszutauschen stellt auch eine gute Möglichkeit dar, dem NSC gleichzeitig eine eigene Note zu verpassen.

Einbrecher arbeiten in der Regel alleine, werden zuweilen aber einen Taschendieb als Ausguck anheuern (HG 3). Drei Einbrecher können zusammenarbeiten, um ein großes Haus oder eine Bank auszurauben mit drei Schlägern und einem Taschendieb als wachendes Auge (HG 7). Ein Einbrecher kann auch mit einem Wirt und einer Schankmaid zusammenarbeiten (HG 5), um die Zimmer der Gäste auszuräumen.

Kriminelle II

Als Künstler und Köpfe hinter allen Arten illegaler Geschäfte machen diese Kriminellen eine Karriere als Gesetzlose, verhöhnen das Gesetz und spielen mit den Leben anderen zum eigenen Nutzen. Auch wenn sie nicht immer wirklich böse sind, machen sie sich doch mehr Gedanken um ihr eigenes Fortkommen als um Moral oder Legalität. Zudem verfügen sie über die nötige Intelligenz, Willensstärke oder Voraussicht, um den Vertretern des Gesetzes entweder aus dem Weg zu gehen oder sie zu täuschen. Üblicherweise dienen Gruppen weniger gut organisierter und fähiger Verbrecher diesen Fürsten des Verbrechens, allerdings gibt es auch Fälle, in denen Meister der illegalen Künste es vorziehen, allein zu arbeiten.



Sklavenjäger HG 3

EP 800

Mensch Kämpfer 2/Waldläufer 2
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Rüstung)
TP 30 (4W10+8)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Guisarme [Meisterarbeit] +9 (2W4+4/x3) oder Totschläger [Meisterarbeit] +8 (1W6+3 nichttödlicher Schaden) oder Stachelhandschuh +7 (1W4+3)
Fernkampf Bolas +7 (1W4+3)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Guisarme)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 19
Talente Dranbleiben, Kampfreflexe, Präzisionsschuss, Umgang mit Exotischen Waffen (Bolas), Waffenfokus (Bolas), Waffenfokus (Guisarme)
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Klettern +12, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +7, Schwimmen +8, Überlebenskunst +8 (+9 beim Spuren lesen), Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +1
Kampfausrüstung *Feder* (Peitsche), Verstrickungsbeutel (2)
Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Bolas (3), Guisarme [Meisterarbeit], Totschläger [Meisterarbeit], Stachelhandschuh, Kletterzeug, Drowgift (2 Anwendungen), Handschellen
Gefallen Sklavenjäger können Informationen über Sklavenhandelswege, wichtige Kunden und den wahrscheinlichen Aufenthaltsort einer Person liefern, so dass man einen Umstandsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie erhält, um Informationen zu solchen Themen zu sammeln.

Sklavenjäger sind die Geißel freier Gesellschaften. Sie schleichen sich nachts in Dörfer und Städte, fangen die Unschuldigen ein und verschleppen sie auf unterirdische Sklavenmärkte oder mit dem Schiff über das Meer in Minen, auf Plantagen oder in Freudenhäuser.

Sklavenjäger können als Einsatzkräfte bei Aufständen, niedrigstufige Leibwächter, exotische Gladiatoren oder jede Art von Wache oder Soldat eingesetzt werden, die es vorzieht, Gegner gefangenzunehmen statt sie zu töten.

Sklavenjäger bedienen sich zuweilen eines Paares von Dirnen, um ihre Opfer in eine kompromittierende Lage zu bringen (HG 5), oder eines Paares Schläger, um die Opfer zu überwältigen (HG 5). Sklavenjäger können auch mit gefangenen Sklaven angetroffen werden, diese Sklaven können alle NSC in diesem Kapitel sein, beispielsweise gewöhnliche Bürgerliche oder Adelige.

Meuchelmörder HG 8

EP 4.800

Mensch Waldläufer 5/Assassine 4
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 63 (9 TW; 5W10+4W8+18)
REF +10, **WIL** +1, **ZÄH** +7; +2 gegen Gifte
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kukri +1*, +13/+8 (1W4+3/15-20) oder *Kukri +1*, +11/+6 (1W4+3/15-20) und Kukri [Meisterarbeit] +11/+6 (1W4+1/15-20)
Fernkampf *Kompositbogen (kurz) +1*, +13/+8 (1W6+3/x3) oder Shuriken +12/+7 (1W2+2) oder Shuriken +10/+5 (1W2+2) und Shuriken +10/+5 (1W2+1)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Elfen +2), Hinterhältiger Angriff +2W6, Todesangriff (SG 15), Waffenfinesse, Wahrer Tod

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +10; **KMV** 24
Talente Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +5, Einschüchtern +10, Entfesslungskunst +10, Fingerfertigkeit +15 (+19 um Waffen zu verstecken), Handwerk (Alchemie) +5, Heimlichkeit +21, Klettern +15, Mechanismus ausschalten +10, Schwimmen +6, Überlebenskunst +10 (+12 beim Spuren lesen), Verkleiden +10, Wahrnehmung +10
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +2), Bund des Jägers (Verbündete), Gift einsetzen, Spuren lesen +2, Tierempathie +2, Waffen verbergen
Kampfausrüstung *Trank: Gasförmige Gestalt, Trank: Leichte Wunden heilen (2), Trank: Springen*
Sonstige Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1, Kukri +1, Kompositbogen (kurz) [+2 ST] +1* mit 20 Pfeilen, Kukri [Meisterarbeit], Shuriken (20), *Elfenumhang*, Diebeswerkzeug, [Meisterarbeit], Kletterzeug, Schminkzeug, Gift einer Riesenwespe (2), Gift eines großen Skorpiones (2)
Gefallen Meuchelmörder können für die SC Gift mit einem Preisnachlass von 20% erwerben. Sie können ebenfalls für die SC Gegner töten oder gefangennehmen mit einem Nachlass von 20% auf ihrem üblichen Lohn (wird vom SL festgelegt).

Meuchelmörder sind kaltblütige Mörder und käufliche Assassinen. Sie sind clevere Schwindler, tödliche Scharfschützen, Meister versteckter Klingen und können einen Sturm von Shuriken entfesseln. Meuchelmörder können als Ninja, Spione oder tödliche Vollstrecker eingesetzt werden.

Meuchelmörder arbeiten oft alle, manchmal auch als oberster Vollstrecker für einen Gildenmeister (HG 11), aber viele mit Komplizen, beispielsweise drei Einbrechern (HG 9), einem Paar Wegelagerer (HG 10) oder einem halben Dutzend Sklavenjägern (HG 10).

Gildenmeister HG 10

EP 9.600

Mensch Schurke 11
N Mittelgroßer Humanoider
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 17 (+5 GE, +5 Rüstung, +5 Schild)
TP 60 (11W8+11)
REF +13, **WIL** +8, **ZÄH** +5
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +3, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1*, +14/+9 (1W6/18-20) oder Totschläger +13 (+8 (1W6-1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +14/+9 (1W8+1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6 plus 6 Blutung

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 20, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 14
GAB +8; **KMB** +7; **KMV** 22
Talente Eiserner Wille, Flinke Manöver, Konzentrierter Schlag, Schnelles Nachladen, Täuscher, Tödliche Zielgenauigkeit, Verstohlenheit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +20, Diplomatie +15, Einschüchtern +10, Entfesslungskunst +22, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +23, Mechanismus ausschalten +30, Motiv erkennen +15, Sprachenkunde +5, Verkleiden +22, Wahrnehmung +15 (+20 beim Fallen finden), Wissen (Lokales) +10
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +5, Tricks (Blutende Wunde, Entschlüpfender Geist, Schurkenfinesse, Spürnase, Widerstandsfähigkeit)
Kampfausrüstung *Feder* (Peitsche)
Sonstige Ausrüstung *Mithralkettenhemd +1, Tartsche +1, Leichte Armbrust +1* mit 10 Bolzen, *Rapier +1*, Totschläger, *Gürtel der unglaublichen Geschwindigkeit +2, Resistenzumhang +1, Elixier der Wahrheit, Vergrößerungsbrille*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Schminkzeug
Gefallen Ein Gildenmeister kann Leute oder Gegenstände aus oder in gesicherte Bereiche schmuggeln, einen Raub, Einbruch oder Angriff auf ein Ziel befehlen oder als Mittelmann für den An- und Verkauf gestohlener Waren fungieren (sein GM-Limit wird behandelt wie bei einer Ortschaft mit einer um eins höheren Ansiedlungskategorie).

Gildenmeister sind ausgezeichnete Verbrecherfürsten. Sie sind Meister jeder kriminellen Kunst und haben sich von einfachen Straßendieben zu den schlauen Köpfen ihrer eigenen Organisationen hochgearbeitet. Gildenmeister können als Spione, Meuchelmörder, meisterhafte Tresorknacker, Räuberhauptmänner oder zwielichtige Handelsfürsten eingesetzt werden.

Ein Gildenmeister beschäftigt oft ein oder zwei Meuchelmörder als Leibwächter (HG 11 oder 12), während ein schillernderer NSC lieber einen Matador und einen Kriegsknecht in seinen Diensten hat (HG 12) oder ein halbes Dutzend Kriegsknechte (HG 13). Ein Gildenmeister kann auch in der Gesellschaft eines Paares Edelmänner oder Handelsfürsten von zweifelhafter Moral angetroffen werden (HG 11).

Militär

Ausgebildete Soldaten greifen aus fast jedem erdenklichen Grund zu den Waffen. Egal, ob sie die Streiter heldenhafter Königreiche sind, die Legionen von Monstern abwehren, oder die Bewohner eines düsteren Reiches, die bei ihren Nachbarn einfallen. In großen Legionen marschieren sie nach dem Willen ihrer guten wie bösen Herren. Die wahre Stärke dieser Soldaten liegt nicht in der Befähigung des einzelnen, sondern in ihrer großen Zahl oder geschickt eingesetzten Taktiken. Berufskämpfer finden aber auch jenseits des Schlachtfeldes viele Aufgaben als Wächter, Plünderer oder sogar Abenteurer.



Fussvolk **HG 1/3**

EP 135

Mensch Krieger 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)
TP 8 (1W10+3)
REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Langspeer +3 (1W8+3/x3) oder Zweihänder +3 (2W6+3/19-20) oder Dolch +3 (1W4+2/19-20)
Fernkampf Wurfspeer +2 (1W6+2)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Langspeer)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 12, **KO** 11, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 9
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 14
Talente Abhärtung, Dranbleiben
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +4, Handwerk (Waffen) +3, Überlebenskunst +1
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*
Sonstige Ausrüstung Kettenrüstung, Zweihänder, Dolch, Wurfspeer, Langspeer, 2 GM
Gefallen Ein Angehöriger des Fußvolkes kann den SC helfen, einfache oder Kriegswaffen (keine Meisterarbeit) mit einem Preisnachlass von 10% zu erwerben, oder sie als Waffenknecht für einen Anteil von 10% an den Schätzen begleiten.

Das Fußvolk ist das Rückgrat jeder Armee, Soldaten, welche mit einer Mauer aus Piken dem Ansturm des Feindes standhalten, die Ränge des Gegners mit einem Hagel von Wurfspeeren reduzieren oder ihn mit ihren Schwertern in einem blutigen Nebel niederhacken. Diese Krieger folgen dem Feind, wenn er vom Schlachtfeld zu fliehen versucht und stecken Hiebe weg, die einen gewöhnlichen Menschen fällen würden.

Wenn man die Klasse des NSC von Krieger zu Kämpfer verändert, erhält man einen erfahrenen Berufssoldaten. Allerdings sollte man dann aber auch die Attributswerte eines heroischen NSC nutzen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk* Seite 450), ferner muss er natürlich ein Kämpfer-Bonustalent erhalten wie Kampfreflexe, Mächtiger Angriff oder Waffenfokus.

Indem man Waffen und Rüstungen austauscht, kann man eine Vielzahl unterschiedlicher Fußvolk-NSC erschaffen; beispielsweise heben Kurzspeer, Langschwert und Schwerer Stahlschild statt Langspeer und Zweihänder die RK um zwei Punkte an.

Angehörige des Fußvolkes können Leibwächter oder angeheuerte Handlanger niedrigstufiger NSC sein oder gewöhnliche Wachen an einem Stadttor. Man trifft sie üblicherweise in Sechsergruppen an (HG 3), zuweilen auch mit einer Wache als Befehlshaber (HG 4).

Kavallerist HG 5

EP 1.600
Mensch Kämpfer 6
N Mittelgroßer Humanoider
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21 (+2 GE, +8 Rüstung, +3 Schild)
TP 42 (6W10+9)
REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +12/+7 (1W8+6/x3) oder Kurzspeer +10/+5 (1W6+4) oder Dolch +9/+4 (1W4+3/19-20)
Fernkampf Kompositbogen (kurz) [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6+3/x3) oder Kurzspeer +10/+5 (1W6+3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Speer +1)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 22
Talente Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Niederreiten, Verbundenheit mit Tieren, Waffenfokus (Lanze), Waffenspezialisierung (Lanze)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +5, Handwerk (Waffen) +3, Mit Tieren umgehen +11, Reiten +9, Überlebenskunst +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe, Trank: Leichte Wunden heilen*
Sonstige Ausrüstung *Bänderpanzer +1, Schwerer Holzschild +1*, Lanze [Meisterarbeit], Kompositbogen (kurz) [+3 ST] mit 20 Pfeilen, Dolch, Kurzspeere (2), Schweres Reitpferd (kampftrainiert) mit Militärsattel und Lederharnisch, 18 GM
Gefallen Ein Kavallerist kann ein Tier kostenlos ausbilden oder den SC helfen, beim Kauf eines Tieres mit Kampfausbildung einen Preisnachlass von 10% zu erhalten.

Kavalleristen sind die Verfolger und Stoßtruppen in Berufsarmeen. Sie verlassen sich auf ihre Geschwindigkeit und die Reichweite ihrer Lanzen, um in die Flanken feindlicher Formationen einzufallen. Sie galoppieren Feinde nieder, die von ihren Gefährten isoliert wurden, und zermalmen sie unter den Hufen ihrer Reittiere. Ebenso sind sie fähige berittene Schützen, die einen Pfeilhagel auf ihre Gegner niederregnen lassen und in Windeseile aus der Reichweite der feindlichen Bogenschützen hinausreiten.

Kavalleristen ergeben sehr gute königliche Kuriere, Elitewachen für Adelige, gut ausgerüstete Späher und Grenzreiter einer Armee oder fahrende Ritter, die mehr an Gold und Ruhm denn am Ritterlichkeit interessiert sind.

Ein einzelner Kavallerist kann einen Trupp von sechs Angehörigen des Fußvolkes anführen (HG 6) oder vier Trosswächter kommandieren (HG 7). Kavalleristen arbeiten meist in Vierergruppen (HG 9), oft auch mit einem Späher oder Chevalier als Offizier (HG 10). Vier oder fünf Kavalleristen können auch als Ehrengarde eines Bürgermeisters, Edelmannes oder Handelsfürsten in Erscheinung treten (HG 11 oder 12).

General HG 10

EP 9.600
Mensch Kämpfer 11
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen,+1 GE, +10 Rüstung)
TP 85 (11W10+25)
REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +11; +3 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Glefe +1*, +19/+14/+9 (1W10+11) oder Rüstungsstacheln +15/+10/+5 (1W6+4)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +13/+8/+3 (1W8+5/x3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Stangenwaffen +2, Bögen +1)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 10
GAB +11; **KMB** +15; **KMV** 28
Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserter konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Glefe), Waffenspezialisierung (Glefe), Wirbelwindangriff, Zauberbrecher, Zauberstörer
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +14, Diplomatie +5, Einschüchtern +13, Mit Tieren umgehen +5, Motiv erkennen +5, Reiten +9, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +4, Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Geschichte) +4, Wissen (Gewölbekunde) +6, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 3
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen (2)*
Sonstige Ausrüstung *Ritterrüstung +1* mit Rüstungsstacheln aus Kaltem Eisen, *Gleve +1*, Kompositbogen (lang) [+4 ST] mit 20 Pfeilen, *Gürtel der Riesenstärke +2, Resistenzumhang +2, Schutzring +1*, Schweres Reitpferd (kampftrainiert) mit Kettenharnisch und Militärsattel
Gefallen Generäle können Zugang zu vertrauenswürdigen Söldnertruppen ermöglichen, so dass ein Charakter mit dem Talent Anführen einen Bonus von +2 auf seinen Wert in Anführen für zwei Monate erhält. Andere SC können durch ihn Söldner zu einem Preisnachlass von 20% anheuern.

Generäle sind die Herren des Schlachtfeldes, erfahrene und alte Soldaten, die taktische Pläne entwickeln und ausführen und ihre Truppen zum Sieg führen. Generäle können von einem Aussichtpunkt im Rücken der eigenen Truppen ihre Befehle geben und wenn die Lage es erfordert, sich mit dem Schwert in der Hand ins Gefecht stürzen, um das Schlachtenglück allein durch ihre Anwesenheit zu wenden.

Generäle können als Arena-Champions, Leiter von Kampfschulen oder Elitekrieger eingesetzt werden, die ausgebildet wurden, mit oder gegen Zauberkundige zu kämpfen.

Ein General wird üblicherweise von einem Chevalier als Adjutanten und vier Kavalleristen als Leibwächter und Botenreiter begleitet (HG 12).

Plündernde Horden

Plünderne Horden bestehen aus Räubern und blutrünstigen Wilden, welche die Randbereiche ganzer Imperien ausplündern. Sie sehen sich selbst als uneingeschränkte Herren von Land und Meer. Egal ob vom Pferderücken aus oder zu Fuß, diese tödlichen Krieger wehren sich gegen das Vordringen von Gesetz und Kultur, und erbeuten sich stattdessen viel lieber von stolzen wie ahnungslosen Opfern Nahrung, Reichtümer oder welche Beute ihnen auch immer gefällt.Viele Plünderer stehen an der Speerspitze einander bekämpfender Kulturen, deren Konflikte nicht immer auf bösen Gründen beruhen, sondern häufig auch durch Missverständnisse, Grenzstreitereien oder schwindende Ressourcen hervorgerufen werden. Plünderer weigern sich, ohne einen Kampf beiseite zu treten.



Plünderer **HG 5**

EP 1.600

Mensch Barbar 6
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, –2 Kampfrausch, +4 Rüstung)
TP 67 (6W12+28)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +9
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +12/+7 (1W8+7/x3) oder Kukri +11/+6 (1W4+5/18-20)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+3/x3)
Besondere Angriffe Kampfrausch (16 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Geruchssinn, Kein Entkommen)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Plünderer sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er **RK** 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14; **TP** 55; **WIL** +3, **ZÄH** +7; **Nahkampf** Speer [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+4/x3) oder Kukri +9/+4 (1W4+3/18-20); **ST** 17, **KO** 14; **KMB** +9; **Fertigkeiten** Klettern +9, Schwimmen +7

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 22
Talente Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss
Fertigkeiten Akrobatik +11 (+15 zum Springen) Einschüchtern +8, Klettern +11, Schwimmen +9, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +8, Wissen (Natur) +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe, Trank: Leichte Wunden heilen*, Donnerstein
Sonstige Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1, Blitz-Wurfspeer*, Kukri, Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 40 Pfeilen, Speer [Meisterarbeit], 1 GM
Gefallen Plünderer können die SC beim Besteigen hoher Berggipfel, Klippen oder Pässen unterstützen, indem sie sie vor Gefahren und versteckten Plätzen warnen (Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Überlebenskunst in einem Radius von 16 Kilometern für die folgende Woche).

Plünderer sind Kinder purer Raserei, wilde Krieger aus den tückischen Hügeln und steinigen Bergen. Sie steigen aus der Höhe mit übel gelaunten Gemütern und Kriegsschreien herab, welche so furchteinflössend sind wie das unbezähmbare Wetter ihrer Heimat. Sie springen unerwartet hervor, erklettern große Anhöhen, hechten von Deckung zu Deckung und lassen den Tod auf ihre Feinde herabregnen.

Plünderer können als Plänkler oder Späher benutzt werden. Sie können auch jede Art von Räuber oder wilden Mann aus den Hügeln repräsentieren, der ohne Vorwarnung die Grenzbastionen der Zivilisation angreift.

Plünderer werden oft allein angetroffen, können aber auch mit einem Monsterjäger (HG 7) oder zu zweit mit einem Wikinger (HG 9) reisen. Sechs Plünderer und ein Häuptling bilden eine Plünderertruppe oder sie dienen als Ehrengarde des Häuptlings (HG 12).

Wikinger HG 7

EP 3.200

Mensch Barbar 2/Kämpfer 6
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, –2 Kampfrausch, +7 Rüstung, +3 Schild)
TP 85 (8 TW; 2W12+6W10+34)
REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +14
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung, Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf *Streitaxt +1*, +16/+11 (1W8+9/19-20/x3) oder Kurzspeer +14/+9 (1W6+6)
Fernkampf Wurfaxt +11 (1W6+7) oder Kurzspeer +10 (1W6+6)
Besondere Angriffe Kampfrausch (14 Runden/Tag), Kampfrauschkraft (Schnelle Reflexe), Waffentraining (Äxte +1)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Wikinger sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er **RK** 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20; **TP** 69; **WIL** +5, **ZÄH** +12; **Nahkampf** *Streitaxt +1*, +14/+9 (1W8+6/19-20/x3) oder Kurzspeer +12/+7 (1W6+4); **Fernkampf** Wurfaxt +11 (1W6+5) oder Kurzspeer +10 (1W6+4); ST 18, **KO** 14; **KMB** +12 (+16 Überrennen); **KMV** 24 (26 gegen Überrennen); **Fertigkeiten** Klettern +6, Schwimmen +10

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +14 (+18 Überrennen); **KMV** 24 (26 gegen Überrennen)
Talente Athlet, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Angriff, Mächtiges Überrennen, Verbesserter Kritischer Treffer (Streitaxt), Zusätzlicher Kampfrausch
Fertigkeiten Akrobatik +6 (+10 beim Springen), Beruf (Seefahrer) +5, Einschüchtern +5, Handwerk (Schiffe) +5, Klettern +8, Schwimmen +12, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +10,
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1, Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke, Trank: Leichte Wunden heilen* (3)
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Schwerer Holzschild +1, Streitaxt +1*, Kurzspeer, Wurfäxte (2), *Winterstiefel*, *Feder* (Anker), 5 GM
Gefallen Wikinger können vergleichsweise sichere Passage zu jedem Hafen innerhalb einer Woche Reisezeit mit einem Segelschiff bieten und während der Reise den SC einen Situationsbonus von +2 auf Überlebenskunst geben.

Wikinger sind Wellenreiter und Plünderer aus den gefrorenen Ländern des Nordens. Sie sind immer bereit, mit Axt und Speer und brennenden Fackeln zu rauben und zu brandschatzen. Sie sind stolz und laut und brüllen Kampfschreie, in denen sie ihre wilden Götter um einen ruhmreichen Kampf ersuchen. Wikinger können als Eliteseekrieger oder mobile Stoßtruppen eingesetzt werden. Ein einzelner Wikinger kann mit einem Musikus reisen, der die Berichte seiner Reisen aufschreibt (HG 8) oder mit einem Bootsmann und einem Kapitän (HG 12), während fünf Wikinger die Ehrengarde eines Häuptlings stellen könnten.

Piratenkapitän HG 11

EP 12.800

Mensch Kämpfer 7/Schurke 5
N Mittelgroßer Humanoider
INI +10; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15 (+6 GE, +5 Rüstung)
TP 80 (12 TW; 7W10+5W8+19)
REF +12, **WIL** +4, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Tapferkeit +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1*, +19/+14 (1W4+6/17-20) oder 2 *Dolche +1*, +17/+12 (1W4+6/17-20) und +17/+12 (1W4+5/17-20) oder *Dolch +1*, +17/+12 (1W4+6/17-20) und Peitsche [Meisterarbeit] +17/+12 (1W3+1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +17/+12 (1W8+2/x3)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Peitsche)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 22, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 10
GAB +10; **KMB** +12; **KMV** 28
Talente Bedrohliche Darbietung, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Akrobatik), Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffe, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch), Waffenspezialisierung (Dolch)
Fertigkeiten Akrobatik +30, Beruf (Seefahrer) +10, Bluffen +10, Diplomatie +4, Einschüchtern +20, Entfesslungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Handwerk (Schiffe) +5, Heimlichkeit +20, Klettern +10, Mechanismus ausschalten +14, Reiten +10, Schätzen +5, Schwimmen +10, Überlebenskunst +5, Verkleiden +5, Wahrnehmung +13 (+15 beim Fallen finden), Wissen (Lokales) +5, Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Rüstungstraining 2, Tricks (Schurkenfinesse, Waffentraining)
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Spinnenklettern*
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Dolche +1* (2), Dolche (2), Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (ST +2) mit 20 Pfeilen, Peitsche [Meisterarbeit], *Gürtel der unglaublichen Geschwindigkeit +2, Elfenstiefel, Mantaumhang,* Fernglas, Vergrößerungsglas, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]
Gefallen Ein Piratenkapitän kann sichere Passage an nahezu jeden mit einem Schiff erreichbaren Ort arrangieren.

Piratenkapitäne sind die tödlichen Anführer von Piratenbanden, hinterhältige Halsabschneider, die sich ihren Weg an die Spitze erkämpft haben, indem sie fluchten, plünderten, betrogen, töteten und Verheerung brachten. Sie kommandieren ihre Crews durch die bloße Kraft ihres Willens. Piratenkapitäne ergeben exzellente Grubenkämpfer und tödliche Attentäter. Ein Piratenkapitän ist üblicherweise in der Begleitung eines Bootsmann und eines Dutzend Matrosen (HG 12).

Räuber und Banditen

Alle Arten von Gefahren machen die Straßen und Grenzgebiete ungezähmter Länder unsicher. Abgesehen von Monstern treiben sich dort auch grobe Schläger und gefährliche Schufte herum, die unfähig sind, in der Zivilisation zu leben. Sie leben von Reisenden und Siedlern, die es wagen, eigene Wege zu gehen. Egal ob ein einsamer Wegelagerer oder eine Bande von Räubern in einem Hinterhalt, diese Piraten der Handelsrouten sind mehr als dumme Bestien – sie sind clevere Banditen, die ihre Beute und todbringende Kunst nur zu gut kennen.



Bandit **HG 1/2**

EP 200

Mensch Krieger 2
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP 11 (2W10)
REF +2, **WIL** –1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +3 (1W6+1/18-20) oder Totschläger +3 (1w6+1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +4 (1W8+1/x3)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 14, **KO** 11, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 9
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Ausweichen, Kernschuss
Fertigkeiten Einschüchtern +3, Heimlichkeit +2, Klettern +4, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +5
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Verstärktes Leder, Tartsche, Kompositbogen (lang) [ST +1] mit 20 Pfeilen, Rapier, Totschläger, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert)
Gefallen Banditen können den SC freies Geleit geben, ohne sie auszurauben, und sie über alle Orte innerhalb einer Tagesreise in Kenntnis setzen, die für einen Hinterhalt in Frage kommen. Sie können den SC auch eine Audienz mit einem mächtigen Räuberhauptmann ermöglichen.

Banditen sind der Schrecken der Handelsstraßen, welche die Armen wie die Reichen ausrauben. Diese freischaffenden Taugenichtse kümmern sich nur um sich selbst und ihre Räuberbande. Sie überfallen unschuldige Reisende und rauben sie aus, entführen schlechtbeschützte Handelszüge, verlangen Zölle an Brücken oder plündern isolierte Bauernhöfe und Dörfer. Banditen können Deserteure aus der Armee, Jäger, arbeitsscheue Herumtreiber, Vieh- oder Pferdediebe oder sogar Volkshelden und Freiheitskämpfer sein, welche von den Reichen nehmen, um den Armen zu geben.

Banditen können als niedrigstufige Bogenschützen (Gesinnung N, ersetze das Talent Ausweichen durch Waffenfokus [Langbogen]) oder Armbrustschützen (ersetze den Langbogen durch eine Leichte oder Schwere Armbrust) oder als Wachen auf der Stadtmauer (Gesinnung RN, ersetze das Rapier durch ein Langschwert und das Talent Ausweichen durch Waffenfokus [Langschwert]) benutzt werden. Du kannst die Spielwerte auch für gelangweilte junge Adelige auf einem Jagdausflug oder niedrigstufige Späher oder Grenzreiter nutzen.

Banditen treten meist zu zweit (HG 1) oder als Bande von einem Dutzend auf, die einen Wegelagerer begleitet (HG 8). Oft stellen sie auch das Fußvolk der Bande eines Räuberhauptmannes (HG 12).

Wegelagerer HG 6

EP 2.400

Mensch Kämpfer 4/Schurke 3
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)
TP 53 (4W10+3W8+18)
REF +9, **WIL** +2, **ZÄH** +8; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Stachelkette +1*, +12/+7 (2W4+4) oder Totschläger +10/+5 (1W6+1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8+1/x3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Tapferkeit +1

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +10 (+14 bei Zu Fall bringen); **KMV** 21 (23 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Defensive Kampfweise, Täuscher, Flinke Manöver, Umgang mit exotischen Waffen (Stachelkette), Verbesserte Finte, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Stachelkette), Waffenspezialisierung (Stachelkette)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +12, Einschüchtern +4, Entfesslungskunst +10, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +14, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +11, Reiten +9, Schätzen +5, Schwimmen +5, Verkleiden +14, Wahrnehmung +7 (+8 beim Fallen finden)
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Rüstungstraining 1, Trick (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Stachelkette +1*, Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (ST +1) mit 20 Pfeilen, Totschläger, *Resistenzumhang +1*, Schminkzeug, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Sattel, Seidenseil, Rauchstab, Diebeswerkzeug
Gefallen Wegelagerer können SC passieren lassen, ohne sie auszurauben, oder versuchen, einen Gegenstand zu entwenden oder eine geheime Botschaft an einen NSC zu übergeben.

Wegelagerer sind Berufsverbrecher oder schillernde Kriminelle, die das Gesetz verhöhnen, unschuldige Reisende überfallen und sich an dem Unbehagen ergötzen, das sie den örtlichen Gesetzeshütern bereiten. Wegelagerer lieben Täuschung und Tricks und haben jemanden zu verhöhnen zu einer Kunstform erhoben. Für einen Wegelagerer kann die Erniedrigung eines Feindes wichtiger sein als ein erfolgreicher Fischzug. Wegelagerer können als erfahrene Spione oder Späher eingesetzt werden, oder auch als flinke Gladiatoren.

Zwei Wegelagerer könnten als Leibwache eines Gildenmeisters dienen (HG 11), während ein Trio als Gefolgsleute eines Räuberhauptmannes oder eines Kopfgeldjägers arbeiten kann (HG 12). Ein einzelner Wegelagerer kann ein Dutzend Banditen anführen (HG 8) oder zusammen mit einem Musikus und zwei Kavalleristen als Bande reisen (HG 9).

Räuberhauptmann HG 11

EP 12.800

Mensch Kämpfer 8/Schurke 4
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen,+6 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)
TP 74 (12TW; 8W10+4W8+12)
REF +13, **WIL** +4, **ZÄH** +9; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung, Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Eisrapier der Schärfe +1*, +20/+15/+10 (1W6+6/15-20 plus 1W6 Kälte) oder Totschläger +17/+12/+7 (1W6+2 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W8+2/x3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Trick (Blutende Wunde), Waffentraining (leichte Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 22, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12
GAB +11; **KMB** +13; **KMV** 31
Talente Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer Treffer-Fokus, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +20, Bluffen +3, Diplomatie +5, Einschüchtern +16, Entfesslungskunst +10, Heimlichkeit +21, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +12, Mit Tieren umgehen +5, Motiv erkennen +5, Reiten +10, Schätzen +3, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +10 (+12 beim Fallen Finden), Wissen (Lokales) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen Finden +2, Rüstungstraining 2, Trick (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Person vergrößern*
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Tartsche +1, Eisrapier der Schärfe +1*, Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (ST+2) mit 20 Pfeilen, Totschläger, *Geschicklichkeitsgürtel +2, Lauf- und Springstiefel, Resistenzumhang +1, Schutzring +1*, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Sattel, Diebeswerkzeug
Gefallen Räuberhauptmänner könne für 3 Tage freies Geleit durch ihr Gebiet garantieren, so dass keine Räuber die SC oder ihre Verbündeten angreifen werden. Sie können beim Ankauf oder Verkauf von Waren helfen, als wäre die Ansiedlung um eine Größenkategorie größer.

Räuberhauptmänner sind die wagemutigen Führer ganzer Räuberbanden. Oft herrschen sie über Lager im Herzen der Wildnis oder eines Elendsviertels oder in der Kanalisation einer Großstadt. Manche verbergen ihre Identität hinter falschen Namen, während andere berühmt oder berüchtigt werden wollen.

Räuberhauptmänner können als Auftragsmörder, Duellanten oder königliche Schwertmeister eingesetzt werden. Ein Räuberhauptmann kann von zwei Kriegsknechten als Leibwächter und Trainingspartner begleitet werden (HG 12), oder mit einem Kampfmagier, einem Kriegsknecht und einer Gruppe von acht Banditen angetroffen werden (HG 12).

Reisende

Ein Teil des zu jeder Reise gehörenden Abenteuers liegt darin, dass man nie weiß, wen man hinter der nächsten Wegbiegung antreffen könnte. Ein Vielzahl an Charakteren lebt auf den Straßen zwischen den Städten. Manche reisen von einem Ort zum nächsten, wohingegen andere Hausierer oder gar Betrüger auf der Flucht sind, und andere wiederum sind auf der Wanderschaft, weil sie keinen Ort ihr zuhause nennen können. Auf alle Fälle sind nur wenige Wege wirklich verlassen und jeder, der einen Weg beschreitet, sollte sich bewusst sein, dass dieser die Möglichkeit für alle Arten von Abenteuern bereithält.



Fahrendes Volk **HG 2**

EP 600

Mensch Barde 1/Schurke 2
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Rüstung)
TP 16 (3W8+3)
REF +7, **WIL** +1, **ZÄH** +1
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +2 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Dolch +3 (1W4+1/19-20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 7 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 13], Lied des Mutes +1), Hinterhältiger Angriff +1W6
Bekannte Zauber (ZS 1; Konzentration +4)
1. (2/Tag) – *Schlaf* (SG 14), *Stilles Abbild* (SG 14)
0. (beliebig oft) – *Ausbessern, Schlaflied* (SG 13), *Tanzende Lichter, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 16
GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 15
Talente Ausweichen, Geschickte Hände, Täuscher
Fertigkeiten Akrobatik +7, Auftreten (Schlaginstrumente) +10, Auftreten (Tanzen) +8, Bluffen +11, Entfesslungskunst +6, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +8, Mechanismus ausschalten +12, Mit Tieren umgehen +4, Verkleiden +13, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Fallen finden +1, Trick (Aufspringen)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Leichte Wunden heilen, Schriftrolle: Selbstverkleidung, Schriftrolle: Unsichtbarkeit* (2), Donnersteine (2), Rauchstäbe (2), Verstrickungsbeutel
Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Dolche (5), Schminkzeug, Tambourin [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Maulesel und Wagen, 25 GM
Gefallen Fahrendes Volk kann einen Gegenstand oder eine Person in ihren Wagen oder als Teil ihrer Truppe in eine bewachte Stadt oder ein bewachtes Lager hinein- oder hinausschmuggeln.

Ein Angehöriger des fahrenden Volkes gehört einer Gruppe Wandersleute an, die auf den Nebenstraßen und Alleen des besiedelten Landes verkehren, wobei ihnen oft Gerüchte über Diebstähle oder Entführungen folgen. Sie bessern Töpfe aus, schleifen Messer und geben exotische Vorführungen, welche den Zorn der gesetzteren Leute erwecken.

Angehörige des fahrenden Volkes sind oft exzellente Unterhaltungskünstler, egal ob Musikanten, Tänzer oder Schauspieler, sie können aber auch als exotische Beutelschneider und Scharlatane eingesetzt werden.

Angehörige des fahrenden Volkes reisen oft zu viert (HG 6) oder gar im Dutzend oder mehr (HG 9+). Ein einzelner Angehöriger des fahrenden Volkes könnte einen Vagabunden (HG 4) oder einen Heckenmagier (HG 5) begleiten, während fünf oder sechs mit einem Wahrsager (HG 8) oder einem Wegelagerer (HG 9) zusammenarbeiten könnten.

Vagabund HG 1

EP 400

Mensch Bürgerlicher 2/Krieger 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 15 (3 TW; 2W6+1W10+3)
REF +1, **WIL** –1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Streitaxt +3 (1W8+1/x3) oder Dolch +3 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +4 (1W8+1/x3) oder Kompositbogen (lang) +2/+2 (1W8+1/x3) oder Dolch +3 (1W4+1/19-20)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 9
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 14
Talente Kernschuss, Schnelles Schießen, Wachsamkeit
Fertigkeiten Klettern +3, Mit Tieren umgehen +3, Motiv erkennen +2, Reiten +3, Schwimmen +3, Überlebenskunst +1, Wahrnehmung +7, Wissen (Geographie) +1, Wissen (Lokales) +1
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Kettenhemd [Meisterarbeit], Tartsche, Streitaxt, Dolch, Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Maultier, Sattel
Gefallen Ein Vagabund kann eine zuverlässige Wegbeschreibung zu jeder Ortschaft, jedem markanten Punkt und jeder Sehenswürdigkeit in einem Radius von 80 Kilometern geben (Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst um zu vermeiden, dass die SC sich verlaufen, erhalten einen Bonus von +5), sowie allgemeine Informationen über mögliche Gefahren liefern, die auf dem Weg lauern könnten (geländebedingte Gefahren oder feindlich gesonnene Kreaturen).

Vagabunden sind Herumtreiber, die auf den Straßen wandern, ab und an auch Arbeit annehmen, aber selten zwei Tage am Stück am selben Ort verbleiben. Sie haben einige Fertigkeiten, um in den Ansiedlungen die eine oder andere Aushilfstätigkeit zu verrichten, sind meist aber auch nicht kampfunerfahren, da keine Straße wirklich sicher ist.

Vagabunden können als Jäger, Waldläufer und Hirten benutzt werden, die am Rand der Gesellschaft leben. Ein Vagabund kann ein reisender Hausierer oder Händler sein oder für eine städtische Miliz als Späher arbeiten.

Vagabunden sind gute niedrigstufige Bogenschützen, was noch verbessert werden kann, indem man das Talent Wachsamkeit durch Fernschuss, Präzisionsschuss oder Waffenfokus (Langbogen) ersetzt. Alternativ kann man die Fernkampftalente auch durch Mächtiger Angriff und Abhärtung ersetzen, um einen besseren Nahkämpfer zu erschaffen.

Vagabunden sind meist Einzelgänger, könnten sich aber mit einem Trosswächter, einer Wache, einem Geschichtenerzähler oder zwei Bauern zusammentun (HG 3). Zwei Vagabunden könnten mit vier Angehörigen des Fahrenden Volkes reisen (HG 7) oder auch als kleine Gruppe zu viert in Begleitung eines einzelnen Angehörigen des Fahrenden Volkes, eines Pilgers oder eines Fallenstellers (HG 6).

Pilger HG 3

EP 800

Mensch Bürgerlicher 5
NG Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Rüstung)
TP 17 (5W6)
REF +1, **WIL** +4, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer +2 (1W8/x3)
Fernkampf Speer +2 (1W8/x3)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 10, **KO** 11, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 10
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 12
Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heilkunde), Wachsamkeit
Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +5, Beruf (Hebamme) +5, Heilkunde +10, Mit Tieren umgehen +5, Motiv erkennen +7, Reiten +5, Schwimmen +5, Wahrnehmung +7, Wissen (Religion) +5
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Blindheit/Taubheit heilen, Trank: Gift neutralisieren, Trank: Heiligtum, Trank: Krankheit kurieren, Trank: Leichte Wunden heilen*, Phiole mit Heiligem Wasser
Sonstige Ausrüstung Waffenrock, Speer, Heilertasche, Heiliges Symbol aus Holz, Maultier
Gefallen Ein Pilger versorgt die Verletzungen verwundeter SC mit seiner Heilkunde-Fertigkeit oder er kann – falls die Not sehr groß ist oder die SC ein Spende für die Kirche des Pilgers tätigen, die wenigstens dem halben Wert des Trankes entsprechen muss – ihm seinen Heiltrank einflößen.

Pilger sind religiöse Bettler, welche auf den langen Straßen zwischen Schreinen, Tempeln und anderen heiligen Orten ihres Glaubens reisen. Sie sind gewöhnliche Menschen mit wenig Kenntnissen in Theologie, aber mit dem Bedürfnis, ihren Glauben auf ihren Reisen zu verbreiten, indem sie denen helfen, denen sie begegnen, und versuchen, die Leiden einer traurigen und einsamen Welt zu lindern.

Pilger können in Ortschaften, die zu klein für einen Tempel oder einen richtigen Kleriker sind, als Laienpriester, Heiler oder Weise Frauen wirken. Man kann sie auch auf einem Schlachtfeld antreffen, wenn sie dazu gezwungen wurden, das Fehlen göttlicher Heilkundiger auszugleichen.

Wenn man eine der Stufen als Bürgerlicher durch eine Stufe Adept ersetzt, erhält man einen Heiler mit begrenztem Zugriff auf Heilmagie. Trefferwürfel, Trefferpunkte, Grundangriffsbonus und Fertigkeiten verändern sich nicht, nur der Rettungswurf Willen steigt auf +6.

Ein Pilger reist oft alleine, zwei oder drei könnten ein Hospiz betreiben (HG 5 oder 6), sie können auch in einer Vierergruppe reisen und werden dabei oft von vier Trosswächtern oder acht Novizen begleitet (HG 8). Einem einzelnen Pilger kann eine Wache, ein Trosswächter oder ein Paar Novizen dienen (HG 4). Ebenso kann ein Pilger einem Schamanen dienen (HG 6), während ein böser Pilger mit einem Folterknecht arbeiten und die Gefangenen am Leben halten könnte (HG 6).

Seefahrer

Berufsseefahrer trifft man in jedem Hafen und auf Schiffen auf nahezu jedem Ozean an. Sie verkehren auf den Meeren und sehen der Gefahr ins Gesicht auf der Suche nach Reichtümern, Abenteuern oder auch nur der Freiheit der Wellen. Egal ob ein alter Seebär, erfahrener Seesoldat, segelnder Händler, erfahrener Kapitän oder tödlicher Pirat, wer Erfahrung am Mast und Befähigung besitzt, die Launen der See zu lesen, kann neue Reisemöglichkeiten finden, egal wohin die Wellen ihn tragen.

Die See erschafft viele farbenfrohe Charaktere und scheint doch jene abzuhärten, die auf den Wellen reiten. Manche adelt sie, während sie andere in den dunklen Tiefen ihrer grausamen Herzen versinken lässt.



Matrose **HG 1/2**

EP 200

Mensch Experte 1/Krieger 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +1 GE, +3 Rüstung)
TP 11 (2 TW; 1W8+1W10+2)
REF +1, **WIL** +2, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummsäbel +2 (1W6+1/18-20) oder Dolch +2 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +2 (1W8+1/x3)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 9
GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Beruf [Seefahrer])
Fertigkeiten Akrobatik +5, Beruf (Fischer) +4, Beruf (Seefahrer) +8, Schwimmen +5, Überlebenskunst +4
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Dolche (2), Kompositbogen (lang) [+1 ST] mit 20 Pfeilen, Krummsäbel
Gefallen Ein Matrose kann einen kleinen Gegenstand auf ein Schiff hinauf- oder auch hinunterschmuggeln oder den SC helfen, auf ein Schiff oder von einem Schiff hinunter zu gelangen, indem er für eine Ablenkung sorgt (Beobachter erleiden für eine Minute einen Malus von –4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung).

Matrosen sind gewöhnliche Seeleute, welche jedes Schiff, egal ob groß oder klein, über Wasser und in Bewegung halten. Sie achten auf Gefahren und reagieren schnell. Ihre Haut ist von Wind, Wellen und Sonne wettergegerbt und sie achten immer darauf, was am Horizont auftauchen könnte.

Matrosen können als niedrigstufige Seesoldaten, Flußschiffer, Fährmänner oder sogar Sumpfbewohner, deren Häuser auf Stelzen im Wasser stehen, benutzt werden.

Wenn man das Talent Ausweichen mit Athlet ersetzt, sinken RK und KMV um eins, aber Klettern und Schwimmen steigen um jeweils zwei. Indem man Beruf (Fischer) durch Sprachenkunde oder eine Wissensfertigkeit austauscht, erhält man einen Seefahrer, der die Welt bereist und Wissen um fremde Länder oder Sprachen erworben hat.

An Bord eines Schiffes können Matrosen als Mannschaft für eine Vielzahl von Charakteren arbeiten: acht Matrosen könnten für einen bösen Sklavenjäger arbeiten (HG 6), einen Reisenden Händler zur See (HG 7), einen plündernden Wikinger (HG 8) oder einen Piratenkapitän und dessen Bootsmann (HG 12).

An Land könnten sechs Matrosen eine Gruppe auf der Suche nach leichter Beute bilden, die man in den Dienst auf einem Piratenschiff zwingen kann (HG 4). Ein einzelner Matrose kann sich in Begleitung einer Schankmaid (HG 1) oder eines Vagabunden oder Geschichtenerzählers (HG 2) befinden. Ein Paar Matrosen könnte sich auf Landgang mit einem Trunkenbold oder einer Dirne amüsieren (HG 3).

Bootsmann HG 8

EP 4.800

Mensch Experte 4/Kämpfer 5
N Mittelgroßer Humanoider
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+4 GE, +7 Rüstung)
TP 63 (9 TW; 4W8+5W10+18)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +15/+10 (1W6+6/17-20) oder *Kurzschwert +1*, +13/+8 (1W6+6/17-20) und *Kurzschwert +1*, +13/+8 (1W6+5/17-20) oder *Kurzschwert +1*, +13/+8 (1W6+6/17-20) und Peitsche [Meisterarbeit] +11 (1W3+1 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +13 (1W10/19-20)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Peitsche)
Besondere Angriffe Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +10; **KMV** 24
Talente Athlet, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserte Kritische Treffer (Kurzschwert), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert), Waffenspezialisierung (Kurzschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +13, Auftreten (Blasinstrumente) +4, Auftreten (Gesang) +4, Beruf (Seefahrer) +12, Einschüchtern +5, Handwerk (Schiffe) +5, Klettern +10, Schwimmen +13, Sprachenkunde +3, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +10, Wissen (Geographie) +3, Wissen (Natur) +3
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Wasser atmen, Federn* (Anker, Fächer)
Sonstige Ausrüstung *Brustplatte +1, Kurzschwerter +1* (2), Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Peitsche [Meisterarbeit], *Schwimmerring*, Ewige Fackel, Musikinstrument (Ziehharmonika oder Pfeife)
Gefallen Ein Bootsmann kann für die SC ein Treffen mit einem Kapitän oder einem ihm bekannten Handelsfürsten arrangieren, sein Ruf verschafft den SC einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie. Er kann die SC auch für einen Tag mit einem Langboot und vier Matrosen begleiten.

Ein Bootsmann ist der loyale Assistent des Schiffskapitäns. Er beaufsichtigt die Pflichterfüllung und Einhaltung von Disziplin an Bord – gefürchtet aber stets respektiert; in einem Moment kann er sein Seefahrerlied singen und im nächsten die Peitsche schwingen oder sein Entermesser aufblitzen lassen.

Ein Bootsmann könnte ferner der Aufseher in einem exotischen Inselgefängnis sein.

An Land kann er in Gesellschaft eines Reisenden Händlers angetroffen werden, der als Quartiermeister agiert (HG 9), oder eines Kapitäns (HG 12).

Kapitän HG 11

EP 12.800

Mensch Experte 3/Kämpfer 9
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24 (+1 GE, +1 natürlich, +10 Rüstung, +3 Schild)
TP 89 (12 TW; 3W8+9W10+26)
REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +11; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dreizack der Warnung* +22/+17 (1W8+11) oder Sternmesser +18/+13 (1W4+7/x3)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +14/+9 (1W8+7/x3) oder Sternmesser +14 (1W4+7/x3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Wurfwaffen +2, Bögen +1)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 10
GAB +11; **KMB** +16; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Dranbleiben, Fertigkeitsfokus (Beruf [Seefahrer]), Gegenschlag, Mächtiger Waffenfokus (Dreizack), Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Mächtiger Angriff, Meisterhandwerker, Waffenfokus (Dreizack), Waffenspezialisierung (Dreizack), Wundersamen Gegenstand herstellen
Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Tasteninstrumente) +5, Beruf (Händler) +5, Beruf (Seefahrer) +21, Diplomatie +10, Handwerk (Schiffe) +5, Klettern +10, Schwimmen +10, Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +5, Wissen (Baukunst) +5, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Geschichte) +5, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Natur) +5, Zauberkunde +16
Sprachen Aqual, Aural, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Elementaredelstein* (Wasser)
Sonstige Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Schwerer Holzschild +1, Dreizack der Warnung, Kompositbogen (lang) +1* [+5 ST] mit 20 Pfeilen, Sternmesser, *Amulett der natürlichen Rüstung +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Resistenzumhang +2, Kletter- und Schwimmhandschuhe*, Musikinstrument (Cembalo oder kleine Orgel), Fernglas
Gefallen Ein Kapitän kann für die SC oder für eine Fracht eine Passage über das Meer an jedes erreichbare Ziel arrangieren, sowie den SC helfen, den Weg zu versteckten Zielen zu finden (Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie) oder ähnliche Würfe). Kapitäne, die für eine größere Gruppe arbeiten, können auch in deren Namen rechtsverbindliche Verträge schließen und Erklärungen abgeben.

Ein Kapitän ist der Herr eines Schiffes auf der See. Er kann eine gesetzliche Autorität und der Vertreter seiner Nation, Gesellschaft, Gruppe oder seines Glaubens oder ein unabhängiger Kapitän sein, der niemandem Rechenschaft schuldig ist und keine Heimat außer dem Meer kennt.

Kapitäne können als Piraten, Admiräle oder Handelsherren eingesetzt werden.

Ein Kapitän wird normalerweise von einem Bootsmann und einem Reisenden Händler als Quartiermeister begleitet (HG 12).

Seher

Jenseits der gewöhnlichen Welt liegen die Wahrheiten und Mysterien, welche dem sterblichen Auge verborgen sind. Dennoch verfügen einige über die Fähigkeit und das Können, hinter den Schleier der Realität zu blicken und in Reiche zu schauen, die unglaublich schön und furchteinflößend zugleich sind. Diese Seher, egal ob von den Göttern, durch Magie oder dem Wahnsinn berührt, sehen ihre Gabe als Segen oder Fluch an. Sie unterscheiden sich von anderen Sterblichen, indem sie die verwobenen Fäden des Schicksals erforschen und mit den Mächten des Jenseits verhandeln.



Unheilsverkünder **HG 1**

EP 400

Mensch Adept 3

N Mittelgroßer Humanoider

INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 11 (–1 GE, +2 Rüstung)

TP 10 (3W6)

REF +0, **WIL** +5, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Sichel +1 (1W6)

Fernkampf Wurfpfeil +0 (1W4)

Vorbereitete Adeptenzauber (ZS 3; Konzentration +5)

1. – *Brennende Hände* (SG 13), *Segnen*, *Verhüllender Nebel*

0. – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Göttliche Führung*, *Hauch der Erschöpfung* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 9, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 12

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 10

Talente Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Schriftrolle anfertigen

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +2, Beruf (Schreiber) +6, Diplomatie +4, Einschüchtern +7, Heilkunde +6, Motiv erkennen +4, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +5, Wissen (Religion) +3, Zauberkunde +3

Sprachen Gemeinsprach

Besondere Eigenschaften Vertrauten herbeirufen (Kröte)

Kampfausrüstung *Schriftrollen: Befehl* (4), *Schriftrollen: Furcht verursachen* (4), *Schriftrollen: Leichte Wunden heilen* (4), *Schriftrollen: Schlaf* (4)

Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Sichel Wurfpfeile (4)

Gefallen Ein Unheilsverkünder kann anderen von dem furchteinflößenden Ruf der Spielergruppe berichten, so dass die SC für eine Woche in der betroffenen Ansiedlung einen Situationsbonus auf ihre Fertigkeitswürfe für Einschüchtern von +2 erhalten. Ein Unheilsverkünder kann zudem für die SC Schriftrollen mit einem Preisnachlass von 10% anfertigen.

Unheilsverkünder sind sich ereifernde Demagogen, welche ständig Unheil, den Weltuntergang und Katastrophen vorhersagen. Sie stehen schreiend auf Dorfplätzen und verteilen Schmähschriften an die des Lesens mächtige Bevölkerung. Ein Unheilsverkünder kann zwar auch einen Personenkult um sich scharen, jedoch ist er nur wirklich glücklich, wenn andere unglücklich sind.

Unheilsverkünder können als primitive Hexendoktoren oder Schamanen, dunkle Kultanhänger, Hexen oder raue „Priester“ in entfernten Dörfern oder Gegenden ohne organisierte Priesterschaft eingesetzt werden.

Indem man den Fertigkeitsfokus (Einschüchtern) durch (Heilkunde) ersetzt, erhält man einen Heilkundigen, der mit einem Pilger angetroffen werden könnte (HG 4).

Ein Unheilsverkünder hat oft zwei Novizen oder Bettler als Anhänger (HG 3 oder 4), oder er arbeitet mit einer Gruppe aus drei Angehörigen des Fahrenden Volkes oder drei Kultanhängern (HG 6) zusammen. Er könnte ebenfalls der Schüler eines Heckenmagiers sein (HG 5), während ein Unheilsverkünder in der Stadt vier Taschendiebe zu seinen Verbündeten zählen könnte (HG 4), welche die Menge „erleichtern“, die sich um den Unheilsverkünder zum Lauschen versammelt hat.

Medium HG 4

EP 1.200

Mensch Kleriker 5
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, +7 Rüstung, +3 Schild)
TP 22 (5W8)
REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Leichter Streitkolben +2 (1W6-1)
Fernkampf Wurfpfeil +4 (1W4-1)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 7/Tag (SG 14, 3W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
6/Tag – Beruhigende Berührung (1W6+5 nichttödlich), Sanfter Schlaf
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 5; Konzentration +8)
3. – *Fluch* (SG 16), *Hilfreiche Hand, Mit Toten sprechen*[D]
2. – *Sanfte Ruhe*[D], *Still* (SG 15), *Vorahnung, Waffe des Glaubens*
1. – *Befehl* (SG 14), *Heiligtum, Segnen, Sprachen verstehen, Totenwache*[D]
0. (beliebig oft) – *Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Gemeinschaft, Ruhe

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 17, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 13
Talente Schildfokus, Untote vertreiben, Wachsamkeit, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Beruf (Hebamme) +9, Diplomatie +10, Heilkunde +11, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +8, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Religion) +9, Zauberkunde +6
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Ausrüstung *Kettenpanzer +1*, Schwerer Holzschild, Leichter Streitkolben, Wurfpfeile (2), *Resistenzumhang +1*, Heiliges Symbol aus Silber, Fokus für Weissagungen
Gefallen Ein Medium kann *Vorahnung, Mit Toten sprechen* oder *Sanfte Ruhe* wirken, ohne einen Preis zu verlangen, oder mit einem Preisnachlass von 10% den SC magische Heilung zukommen lassen.

Ein Medium ist ein Sprecher zwischen der Welt der Lebenden und der der Toten. Es verkündet, dass ein Toter zur Ruhe gekommen ist und segnet Grabstätten, leitet Geburten ein und beerdigt die Toten. In seinen Séancen ruft es die Schatten der Verstorbenen herbei und sorgt für die Bewahrung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Gemeinschaft.

Ein Medium kann eine Dorfpriesterin oder Weise Frau, ein wandernder Kleriker oder einer von von vielen Priestern unteren Ranges in einem Tempel sein.

Ein Medium kann von zwei Novizen oder einem Unheilsverkünder begleitet werden (HG 5) oder zwei Kultanhängern (HG 6). Ein Medium und ein Heckenmagier (HG 6), ein Einsiedler (HG 7) oder ein Kult-Beschwörer (HG 7) könnten einer Orakelstätte im Wald vorstehen oder als bettelnde Mystiker umherziehen. Ein Medium und zwei Novizen könnten einen Priester begleiten (HG 9), während fünf oder sechs Medien die Gefolgschaft eines Heiligen (HG 12) oder eines Hohepriesters bilden könnten (HG 13).

Wahrsager HG 5

EP 1.600

Mensch Barde 3/Hexenmeister 3
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 23 (6 TW; 3W8+3W6)
REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, Sprachabhängige Effekte und Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +2 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Dolch +4 (1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 18 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 15], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)
Zauberähnliche Blutlinien-Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +7)
7/Tag – Berührung des Lachens
Bekannte Bardenzauber (ZS 3; Konzentration +7)
1. (4/Tag) – *Bauchreden* (SG 15), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Leichte Wunden heilen, Stilles Trugbild* (SG 15)
0. (beliebig oft) – *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie lesen, Magierhand, Richtung wissen, Resistenz*
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 3; Konzentration +7)
1. (6/Tag) – *Hypnose* (SG 17), *Magierrüstung, Person bezaubern* (SG 15), *Verstricken* (SG 15)
0. (beliebig oft) – *Arkanes Siegel, Benommenheit* (SG 16), *Kältestrahl, Magie entdecken, Zaubertrick*
Blutlinie Feenwesen

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 13
Talente Fertigkeitsfokus (Auftreten [Schauspielkunst]), Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit), Materialkomponentenlos zaubern, Neigung zur Magie, Zusätzlicher Bardenauftritt
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +12, Auftreten (Schauspielkunst) +16, Bluffen +16, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Fingerfertigkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +13, Motiv erkennen +10, Sprachenkunde +6, Verkleiden +16, Wahrnehmung +5, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Lokales) +7, Wissen (Natur) +7, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +10
Sprachen Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Geheimnisse des Blutes, Unterholz durchqueren, Vielseitiger Auftritt (Schauspielkunst)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Austilgen, Schriftrolle: Magische Aura, Schriftrolle: Magischer Mund, Schriftrolle: Seil beleben, Schriftrollen: Sprachen verstehen* (4), *Zauberstab: Unauffälliger Diener* (50 Ladungen), Rauchstäbe (2), Donnersteine (2)
Sonstige Ausrüstung Dolche (2), *Resistenzumhang +1*, nichtmagische Kristallkugel, Tarotkarten, Fokus für Weissagungen
Gefallen Ein Wahrsager kann den SC Ratschläge geben, wie man Personen einer bestimmten Gemeinschaft am besten überlisten kann, so dass die SC für eine Woche in der betroffenen Gegend einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Einschüchtern erhalten.

Söldner

Kriegsknechte und angeheuerte Muskelmänner – wer im Umgang mit blankem Stahl erfahren ist und Kraft in den Armen besitzt, sucht nie lange nach Arbeit. Solche Krieger arbeiten oft als einfache Wachleute für eine feste Zeit, während jene mit besonderen Fähigkeiten auch als Menschen- oder Monsterjäger in Erscheinung treten können. Kämpfende Truppen – egal ob kriegführende Armeen, königliche Streiter oder Verbrechersyndikate – füllen ihre Ränge oft mit angeheuerten Kämpfern, da sie lieber jene bluten lassen, die sich dafür bezahlen lassen, als die ihrigen.



Trosswächter **HG 1**

EP 400

Mensch Kämpfer 2
N Mittelgroßer Humanoider
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, +7 Rüstung, +1 Schild)
TP 16 (2W10+5)
REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Lanze +5 (1W8+3/x3) oder Langschwert +5 (1W8+3/19-20) oder Kukri +5 (1W4+3/18-20)
Fernkampf Schwere Armbrust +3 (1W10/19-20)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16
Talente Schnelles Nachladen, Verbesserte Initiative, Verbundenheit mit Tieren, Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Viehtreiber) +5, Einschüchtern +3, Mit Tieren umgehen +5, Motiv erkennen +3, Reiten +1, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +4,
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Bänderpanzer, Tartsche, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen, Kukri, Lanze, Langschwert, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Sattel, 1 GM
Gefallen Trosswächter können dafür sorgen, dass die SC einen Handelszug bis zu einem Punkt ihrer Wahl begleiten können, entweder als Gäste oder als weitere Wachen.

Trosswächter sind zähe Veteranen mit einem Auge für Unruhestifter. Sie sind oft mürrisch und kampflustig und reiten mit schussbereiten Armbrüsten an der Seite von Wagenzügen. Sollte sich wahre Gefahr offenbaren, fühlen sich die meisten am sichersten mit Schwert und Schild in den Händen sowie festem Boden unter den Füßen. Trosswächter können als Späher, Boten oder Grenzreiter in Erscheinung treten. Wenn man die Talente Verbundenheit mit Tieren und Wachsamkeit gegen Berittener Kampf und Berittener Fernkampf austauscht, werden sie bessere Kämpfer im Sattel. Das Talent Schnelles Nachladen durch Angriff im Vorbeireiten oder Niederreiten zu ersetzen erschafft einen niedrigstufigen nomadischen Reiterkrieger, jedoch sollten dann auch das Langschwert und die Armbrust gegen Krummsäbel und einen Kompositkurzbogen ausgetauscht werden.

Zwei Sklavenjäger könnten vier Trosswächter beschäftigen, die auf ihre Beute aufpassen (HG 7), während eine Truppe von sechs Trosswächtern einen Wegelagerer begleiten (HG 8), ein Gruppe von sechs Vagabunden bewachen (HG 8) oder fünf Pilger beschützen könnten (HG 9). Acht Trosswächter werden meist von einem Kriegsknecht angeführt (HG 9), während ein Reisender Händler oder Handelsfürst acht von ihnen anheuern kann, um seinen Handelszug zu beschützen (HG 8 oder 10).

Kriegsknecht HG 7

EP 3.200
Mensch Kämpfer 8
N Mittelgroßer Humanoider
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, +10 Rüstung, +3 Schild)
TP 80 (8W10+36)
REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +10; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Bastardschwert +1*, +14/+9 (1W10+7/17-20) oder Stachelhandschuh +11/+6 (1W4+3)
Fernkampf Wurfspeer +10 (1W6+3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Doppelschlag, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Angriff, Verbesserte Initiative (Bastardschwert), Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +5, Einschüchtern +7, Reiten +8, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Gewölbekunde) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke, Trank: Leichte Wunden heilen (2), Trank: Waffengesinnung*
Sonstige Ausrüstung *Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, Bastardschwert +1*, Stachelhandschuh, Wurfspeere (5), *Resistenzumhang* +1, 40 GM
Gefallen Ein Kriegsknecht kann seine Verbindungen nutzen, um den SC beim Kauf von Waffen oder Rüstungen mit einen Bonus von +1 einen Preisnachlass von 10% zu verschaffen, oder seinen eigenen Ruf zugunsten eines SC mit dem Talent Anführer einsetzen, um diesem für einen Monat einen Bonus von +1 auf seinen Wert in Anführen zur Anwerbung von Krieger-Gefolgsleuten zu verleihen.

Kriegsknechte sind die ultimativen Söldner, deren Loyalität nur harter und kalter Münze gilt. Ihr einziges Gesetz lautet: „Ein Vertrag ist ein Vertrag" – so dass sie sich nicht abwerben lassen, wenn sie sich einmal haben anheuern lassen, da verräterische Kriegsknechte nur schlecht neue Aufträge finden. Aber auch dieses Gesetz kann verschwimmen, wenn man auf der Seite der Verlierer steht, und ein wenig Opportunismus kann dem Kriegsknecht dazu verhelfen weiterzuleben, und stattdessen lieber an einem anderen Tag den Kampf zu suchen.

Kriegsknechte können als Kaiserliche Elitewachen oder Stoßtruppen eingesetzt werden, als Königliche Schwertmeister oder Oberhäupter von Kampfschulen. Reiche und mächtige Persönlichkeiten können sie auch als teure Leibwächter anheuern.

Ein gerissener Kriegsknecht könnte mit einem Kampfmager (HG 8) oder einem Medium und zwei Novizen (HG 8) reisen. Vier Kriegsknechte könnten für einen Handelsfürsten (HG 11) oder einem Räuberhauptmann (HG 12) arbeiten. Ein Kopfgeldjäger könnte zwei Kriegsknechte anheuern, um ihn bei der Jagd auf einen gefährlichen Gegner zu unterstützen (HG 12).

Kopfgeldjäger HG 11

EP 12.800
Mensch Waldläufer 12
N Mittelgroßer Humanoider
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 17 (+5 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)
TP 98 (12W10+32)
REF +13, **WIL** +5, **ZÄH** +10
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W6+2/18-20) oder Totschläger [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W6+2 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf *Kompositbogen der Gnade (lang) +1*, +18/+13/+8 (1W8+3/x3 plus 1W6 nichttödlicher Schaden) oder *Kompositbogen der Gnade (lang) +1*, +16/+16/+11/+6 (1W8+3/x3 plus 1W6 nichttödlicher Schaden)
Besondere Angriffe Beute, Erzfeinde (Humanoide [Menschen] +6, Humanoide [Elfen] +2, Humanoide [Halblinge] +2)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 9; Konzentration +10)
3. – *Pflanzenwachstum*
2. – *Rindenhaut, Schutz vor Energie*
1. – *Gift verzögern, Lange Schritte, Verstricken* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8
GAB +12; **KMB** +14; **KMV** 29
Talente Ausdauer, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Punktgenaues Schießen, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Präzisionsschuss, Waffenfinesse
Fertigkeiten Einschüchtern +14, Handwerk (Fallen) +10, Heilkunde +5, Heimlichkeit +24, Klettern +10, Mit Tieren umgehen +14, Reiten +12, Schwimmen +6, Sprachenkunde +2, Überlebenskunst +16 (+22 zum Spuren lesen), Wahrnehmung +16, Wissen (Geographie) +5, Wissen (Lokales) +1, Wissen (Natur) +5,
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +4, Unterirdisch +2), Bund des Jägers (Tiger-Tiergefährte), Schneller Verfolger, Spuren lesen +6, Tierempathie +11, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Stab: Leichte Wunden heilen* (ZS 1, 50 Ladungen), *Stab: Mit Tieren sprechen* (ZS 1, 50 Ladungen), Verstrickungsbeutel (2)
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Tartsche +1, Kompositbogen der Gnade (lang) [+2 ST] +1* mit 20 Pfeilen, Rapier [Meisterarbeit], Totschläger [Meisterarbeit], *Gürtel der unglaublichen Geschwindigkeit +2, Elfenumhang*, Blauer Ginster (6 Anwendungen), Purpurwurmgift (1 Anwendung), 11 GM
Gefallen Ein Kopfgeldjäger kann die Entführung eines NSC der 10. oder niedrigeren Stufe für die SC zur Hälfte seiner üblichen Gebühr arrangieren.

Kopfgeldjäger jagen selten Tiere oder Bestien, stattdessen machen sie aus der Jagd auf humanoide Ziele nicht nur einen Sport, sondern auch ein lukratives Geschäft im Auftrag reicher Patrone. Kopfgeldjäger arbeiten oft alleine, könnten aber auch zusammen mit einem Kriegsknecht, einem Folterknecht und zwei Sklavenjägern angetroffen werden (HG 12).

Stadtwache

Egal ob einsamer Nachtwächter in einem verschlafenen Nest oder Offizier einer trainierten Eingreiftruppe einer Großstadt, die Angehörigen der Stadtwache patrouillieren in ihren Bezirken, halten die kriminellen Elemente fern und beschützen die Unschuldigen vor Schaden. Die am besten organisierten Stadtwachen verfügen über Mitglieder mit einer Vielzahl von Fähigkeiten, vom ausgebildeten Kämpfer bis zum Magieanwender. Oft sind sie in Rängen ähnlich denen des Militärs strukturiert. Doch so oft auch Stadtwachen willkommene Verbündete sind, gibt es genug unehrliche Wächter, und selbst die besten dienen nur jenen, die beweisen, auf der richtigen Seite des Gesetzes zu stehen.



Wache **HG 1**

EP 400

Mensch Krieger 3
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+8 Rüstung)
TP 19 (3W10+3)
REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hellebarde +5 (1W10+3/x3) oder Schwerer Streitflegel +5 (1W10+3/19-20) oder Totschläger +5 (1W6+2 nichttödlich)
Fernkampf Schwere Armbrust +3 (1W10/19-20)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 11, **KO** 13, **IN** 9, **WE** 10, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +5 (+7 bei Gegenstand zerschmettern); **KMV** 15 (17 gegen Gegenstand zerschmettern)
Talente Heftiger Angriff, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Wachsam
Fertigkeiten Einschüchtern +5, Motiv erkennen +2, Reiten –3, Wahrnehmung +3
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2)
Sonstige Ausrüstung Plattenpanzer, Schwere Armbrust mit 10 Bolzen, Hellebarde, Schwerer Streitflegel, Totschläger, 5 GM
Gefallen Eine Wache ist imstande, ausführliche und genaue Wegbeschreibungen zu jeder nicht geheimen Örtlichkeit in der Stadt zu geben, ferner kann sie einem SC gestatten, ein Stadttor außerhalb der Öffnungszeiten zu passieren oder keine Torgebühren bezahlen zu müssen.

Stadtwachen sind aufmerksame Soldaten, die sich der Erhaltung von Frieden und Ordnung widmen. Sie verteidigen die Mauern und Tore der Stadt gegen äußere Bedrohungen, stehen aber auch bereit, um Kämpfer und Schlägereien zu unterbinden, im Zorn gezogene Waffen ihren Besitzern abzunehmen oder zu zerschmettern, aufständische Bürger auseinanderzutreiben und Verwundete zu versorgen.

Unterschiedliche Arten von Wachen können mit leichter Rüstung (Brustplatten und Schweren Schilden) und Einhandwaffen (Streitäxte oder Langschwerter) erschaffen werden. Wenn man die Hellebarden durch Glefen, Guisarmen oder Ranseurs ersetzt, erhalten sie eine größere Reichweite. Wachen mit Piken sind Pikeniere, während Turmschilde und Kurzschwerter aus ihnen Armbrustschützen für Belagerungen machen. Tempelwachen könnten statt des Talentes Verbessertes Gegenstand zerschmettern das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Doppelklingenschwert) besitzen. Gefängniswachen könnten statt Verbessertes Gegenstand zerschmettern das Talent Verbesserter waffenloser Schlag besitzen und statt Heftiger Angriff das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche).

Vier Wachen und ein Schließer (HG 6) oder ein Folterknecht (HG 7) können in einem kleinen Gefängnis oder Gewölbe für Ordnung sorgen.

Wachen können alleine, in Paaren (HG 3), in Vierergruppen (HG 5) oder als sechsköpfige Patroullie mit einem Wachtmeister (HG 7) angetroffen werden, abhängig davon, wie gefährlich ihre Stadt oder ihr Viertel ist.

Wachtmeister HG 3

EP 800

Mensch Kämpfer 4
RN Mittelgroßer Humanoid
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, +9 Rüstung)
TP 34 (4W10+12)
REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Guisarme [Meisterarbeit] +9 (2W4+5/x3) oder Totschläger +7 (1W6+3 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Netz +5 Berührungsangriff auf Entfernung (Verstricken) oder Wurfspeer +5 (1W6+2)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Guisarme)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 10, **CH** 12
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 18
Talente Bedrohliche Darbietung, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Kampfreflexe, Umgang mit Exotischen Waffen (Netz), Waffenfokus (Guisarme), Waffenspezialisierung (Guisarme)
Fertigkeiten Einschüchtern +11, Motiv erkennen +2, Reiten +2, Wahrnehmung +3
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*
Sonstige Ausrüstung Ritterrüstung, Guisarme [Meisterarbeit], Netze (2), Totschläger, Wurfspeer
Gefallen Ein Wachtmeister kann die SC über örtliche Gebräuche, Traditionen, Geheimnisse und verdächtige Aktivitäten unterrichten. Er kann auch ein Treffen zwischen den SC und einem Hauptmann der Wache arrangieren.

Wachtmeister achten darauf, dass die Wachen ihre Pflichten erfüllen und reagieren auf größere Störungen, indem sie ihr grimmiges Auftreten und ihr Können mit der Waffe nutzen, um Konflikte zu beenden. Sie arbeiten in Kampfsituationen gut mit den von ihnen befehligten Wachen zusammen, ergreifen Unruhestifter und sorgen dafür, dass sie nicht entkommen können.

Wachtmeister können auch als hochbefähigte Gladiatoren oder auffällige Kopfgeldjäger eingesetzt werden. Sie könnten auch als Königliche Gardisten in Thronsäalen angetroffen werden. In einer bösen Gesellschaft könnten Wachtmeister Rüstungsstacheln tragen und mit Sensen oder Stachelketten statt Guisarmen und mit vergifteten Armbrüsten statt Netzen ausgestattet sein.

Wachtmeister gehen normalerweise mit vier Wachen auf Patrouille (HG 6), drei Wachtmeister können als Adjudanten eines Wachthauptmannes dienen (HG 8). Zwei Wachtmeister können einen Kampfmagier eskortieren (HG 7), um auf magische Bedrohungen zu reagieren. Vier Wachtmeister und ein Matador (HG 10) bilden ein elitäre Gruppe in der Arena, während zwei Wachtmeister und zwei Sklavenjäger (HG 7) eine wertvolle Ladung Sklaven bewachen könnten.

Wachthauptmann HG 6

EP 2.400

Mensch Kämpfer 7
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, +9 Rüstung)
TP 57 (7W10+19)
REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m,
Nahkampf *Hellebarde +1*, +14/+9 (1W10+10/x3) oder Totschläger +11/+6 (1W6+4 nichttödlicher Schaden)
Fernkampf Kompositbogen (lang) +8/+3 (1W8+4/x3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Stangenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +11 (+15 bei Zu-Fall-bringen); **KMV** 22 (24 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Bedrohliche Darbietung, Beredsamkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Hellebarde)
Fertigkeiten Beruf (Soldat), Diplomatie +5, Einschüchtern +12, Mit Tieren umgehen +4, Motiv erkennen +8, Reiten +2, Wahrnehmung +6, Wissen (Baukunst) +5
Sprachen Gemeinsprach, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2), Verstrickungsbeutel (2)
Sonstige Ausrüstung Ritterrüstung [Meisterarbeit], *Hellebarde +1*, Kompositbogen (lang) (ST +4) mit 20 Pfeilen, Totschläger, *Resistenzumhang +1*, 35 GM
Gefallen Ein Hauptmann der Wache kann einen NSC der neunten oder niedrigeren Stufe für 24 Stunden festhalten und einem einzelnen SC erlauben, ihn zu befragen. Ebenso könnte er den SC eine Patrouille mitgeben, die sie innerhalb der Stadtmauern für eine Stunde unterstützen soll.

Hauptleute der Wache sind ernste und schlaue Veteranen und erfahrenen Soldaten, die auf den Schlachtfeldern alles gesehen und überlebt haben, um diese Geschichten erzählen zu können. Sie denken schnell und sind naturgemäß vorsichtig, wem sie vertrauen. Sie sind sorgfältig und professionell, wenn sie Untersuchungen leiten, aber dennoch taktvoll im Umgang mit Hoch- und Niedriggeborenen gleichermaßen.

Wachthauptmänner können auch als hochrangige Offiziere oder Generäle niederen Rangs in einer Armee eingesetzt werden oder als Burgvogt einer belagerten Festung dienen.

Indem man die Hellebarde und das Talent Verbessertes Zu-Fall-bringen gegen einen Ranseur und Verbessertes Entwaffnen austauscht, erschafft man einen Hauptmann, der Gegner entwaffnet, statt sie zu Boden zu bringen.

Wachthauptmänner können als Leiter einer Untersuchungsgruppe aus einem Wachtmeister und einem Kampfmagier (HG 8) oder als Anführer einer größeren bewaffneten Patrouille (HG 8 für eine Patrouille aus einem Wachtmeister und vier Wachen, HG +1 pro zusätzlicher Patrouille) angetroffen werden. Ein Wachthauptmann kann ebenso als nichtadeliger Begleiter eines Heiligen Kriegers oder Chevalier eingesetzt werden (HG 8).

Stammesangehörige

In der Wildnis dunkler Urwälder, verborgener Berge, weiter Ebenen, eisiger Tundren und zahlloser anderer wilder Gebiete leben Menschen, deren Wege nicht von der Zivilisation beeinflusst werden.

Sie misstrauen Eindringlingen und verteidigen ihre uralten Traditionen. Stammesangehörige folgen einem Glauben, der für Außenseiter geheimnisvoll erscheint, und kennen die Geheimnisse des Landes, wie es kein noch so fähiger Eindringling vermag. Sie sind mehr als bloße Barbaren, sie sind die Herren, Diener und verwandte Seelen ihrer Umgebung und verlangen Respekt von jenen, die ihr Land betreten.



Kannibale HG 1

EP 400

Mensch Barbar 2
CN Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, –2 Kampfrausch, +4 Rüstung)
TP 25 (2W12+12)
REF +1, **WIL** +3, **ZÄH** +8
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Zweihändige Keule +6 (1W10+6) und Biss +1 (1W4+2) oder Waffenloser Schlag +6 (1W3+4) und Biss +1 (1W4+2) oder Biss +6 (1W4+4 plus +2 Bonus auf Ringkampf)
Fernkampf Wurfaxt +3 (1W6+4)
Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkraft (Animalische Wut)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Kannibale sich nicht im Kampfrausch befindet, hat er **RK** 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14; **TP** 21; **WIL** +1, **ZÄH** +6; **Nahkampf** Zweihändige Keule +4 (1W10+3) oder Waffenloser Schlag +4 (1W3+2), er beißt dann auch nicht; **Fernkampf** Wurfaxt +3 (1W6+2); **ST** 15, **KO** 16; **KMB** +4 (+6 im Ringkampf); **Fertigkeiten** Klettern +4, Schwimmen +4

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +6 (+8 im Ringkampf); **KMV** 15 (17 im Ringkampf)
Talente Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag
Fertigkeiten Klettern +6, Mit Tieren umgehen +4, Schwimmen +6, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Ausrüstung Fellrüstung, Zweihändige Keule, Wurfäxte (2)
Gefallen Ein Kannibale kann den SC drei Tage lang helfen, der Spur eines einzelnen intelligenten Wesen (oder einer Gruppe intelligenter Wesen) durch die Wildnis zu folgen.

Kannibalen sind wilde Humanoide mit einem Geschmack für das Fleisch intelligenter Lebewesen. Im Kampf stürmen sie mit wilden Kriegsschreien heran und werfen oft ihre Waffen beiseite, um sich auf ihre Gegner zu stürzen, mit Hunger und Verlangen nach dem Geschmack von Blut und Fleisch im Blick.

Kannibalen können als gewöhnliche barbarische Stammesangehörige benutzt werden. In diesem Fall sollten sie jedoch andere Kampfrauschkräfte besitzen, beispielsweise Aberglaube, Einschüchterndes Niederstarren oder Kräftiger Schlag. Ebenso sollten die Talente durch Ausdauer und Unverwüstlich oder Mächtiger Angriff und Doppelschlag ersetzt werden. Ein Kannibale mit der Kampfrauschkraft Geruchssinn wäre ein begabter Spurenleser, während einer mit Schneller Fuß seine Beute gut einholen kann.

Kannibalen treten üblicherweise in Jagdgruppen zu viert oder zu sechst auf (HG 5 oder 6), wobei sie oft von derselben Zahl halbgezähmter Hunde begleitet werden (HG 6 oder 7). Acht Kannibalen könnten einen Schamanen (HG 8) oder einen Häuptling (HG 11) begleiten.

Schamane HG 5

EP 1.600
Mensch Adept 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 12 (–1 GE, +3 Rüstung)
TP 31 (7W6+7)
REF +1, **WIL** +6, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Sichel [Meisterarbeit] +4 (1W6)
Vorbereitete Adeptenzauber (ZS 7; Konzentration +8)
2. – *Mittelschwere Wunden heilen, Spinnennetz* (SG 13)
1. – *Befehl* (SG 12), *Leichte Wunden heilen, Segnen, Verhüllender Nebel*
0. – *Göttliche Führung, Hauch der Erschöpfung, Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 8, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 11
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 12
Talente Im Kampf zaubern, Selbsterhaltung, Trank brauen, Verbesserter Vertrauter, Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Beruf (Kräuterkundler) +10, Handwerk (Alchemie) +10, Heilkunde +12, Überlebenskunst +13, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Lokales) +6, Wissen (Natur) +6, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +6
Sprachen Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Vertrauten herbeirufen (Rauch-Mephit)
Kampfausrüstung *Zauberstab: Brennende Hände* (ZS 5, 50 Ladungen), *Zauberstab: Mittelschwere Wunden heilen* (50 Ladungen), Alchemistenfeuer (2)
Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Sichel [Meisterarbeit], Heiliges Symbol aus Holz, 4 GM
Gefallen Ein Schamane kann für die SC Tränke mit einem Preisnachlass von 10% brauen oder für sie drei Fertigkeitswürfe auf Wissen durchführen. Er kann ihnen auch ein heiliges Zeichen mitgeben, welches ihnen bei Stämmen im Radius von 32 Kilometern einen Situationsbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie verleiht.

Schamanen sind die Hüter von Weisheit, Mythen und Medizin, die Wächter über Geburt, Leben und Tod innerhalb primitiver Stämme. Sie halten die uralten Rituale ab und stimmen die Naturgeister milde, lesen die Zeichen im Rauch und kümmern sich um die Scheiterhaufen der in Ehre Verstorbenen, während sie brennenden Zorn auf jene herabrufen, die es wagen, das Gebiet des Stammes uneingeladen zu betreten und gegen seine Traditionen zu verstoßen.

Schamanen können guten oder neutralen Stämmen mit einer langen Geschichte und heroischen Traditionen beistehen. Sie können auch finstere Hexendoktoren sein, die degenerierte Kannibalenstämme zu immer finsteren Taten antreiben. Man trifft sie normalerweise in der Wildnis an, wenn sie aber von Visionen oder den Stimmen der Ahnen geleitet werden, könnten sie auch Städte und Dörfer betreten.

Ein Schamane könnte einen Gladiator, Monsterjäger oder einen Plünderer als Leibwächter in der Nähe haben (HG 7) oder zwei Unheilsverkünder als Lehrlinge ausbilden (HG 6).

Häuptling HG 10

EP 9.600
Mensch Krieger 12
N Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 102 (12W10+36)
REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Zweihänder des Menschenverderbens +1*, +17/+12/+7 (2W6+7/17-20) oder *Zweihänder des Menschenverderbens +1*, +19/+14/+9 (4W6+9/17-20) gegen Menschen oder Beil +16/+11/+6 (1W6+4/x3)
Fernkampf Langbogen +13/+8/+3 (1W8/x3)

SPIELWERTE

ST 19 , **GE** 12, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 10
GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausfallschritt, Einschüchternde Kraft, Kritischer-Treffer-Fokus, Unverwüstlich, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihänder)
Fertigkeiten Einschüchtern +19, Klettern +7, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +4, Wahrnehmung +2,
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*
Sonstige Ausrüstung Fellrüstung, *Zweihänder des Menschenverderbens +1*, Beil, Langbogen mit 20 Pfeilen, *Gürtel der Riesenstärke +2*, 18 GM
Gefallen Ein Häuptling kann den SC sicheres Geleit durch ein Gebiet im Radius von 32 Kilometern garantieren, keine Stämme in diesem Gebiet werden die SC angreifen.

Häuptlinge führen Kannibalenstämme und andere wilde Gruppen mit roher Stärke, Cleverness und reiner Willenskraft. Ein Häuptling führt eine mächtige Waffe als Zeichen seiner Führungsposition und als Warnung an alle, die ihn herausfordern wollen, da die Klinge bereits das Blut vieler Rivalen innerhalb und vieler Feinde von außerhalb des Stammes gekostet hat.

Für Häuptlinge gilt dasselbe wie für Schamanen und Kannibalen – sie können entweder Stämme edler Wilder oder bestialische, degenerierte Kannibalenstämme anführen. Ein Häuptling, der seine Position einer Heldentat verdankt, könnte einen *Zweihänder des Drachenverderbens* oder gegen -*magische Bestien* besitzen statt der aufgeführten Waffe. Ein Kannibalenhäuptling könnte die schwerere Rüstung und die fremden Waffen besiegter (und verspeister) Feinde tragen.

Häuptlinge können als einfache, eher direkte Gladiatoren oder auch als hochstufige Wachen eingesetzt werden, die vielleicht das Kommando über eine Burg oder die Stadtwache innehaben. Solche Generäle tragen schwere Rüstung, meist Bänderpanzer oder Ritterrüstungen (RK 18 oder 20), und könnten die Talente Mächtiger Angriff und Doppelschlag besitzen statt Ausdauer und Unverwüstlich.

Häuptlinge werden meist von zwei Plünderer-Leibwachen, einem Schamanen und einem Dutzend Kannibalen begleitet (HG 12). Ein Häuptling könnte eine plündernde Horde von zehn Plünderern (HG 13) oder neun Wikingern anführen (HG 14).

Tempel

Die Diener einer organisierten Religion leben nach den Weisungen und der Philosophie ihres Glaubens und streben danach, ihre Religion unter all jenen zu verbreiten, die spiritueller Anleitung bedürfen und bereit sind, ihnen zuzuhören. Ob in glorreichen Tempeln, Kathedralen oder Moscheen großer Religionen oder in geheimen Heiligtümern von Kulten, Mysterien und esoterischen Verbindungen, die Glaubensvertreter bieten den Gläubigen wie auch jenen, die ihren Glauben mit Gold fördern können, eine Vielzahl von Dienstleistungen an.



Novize — HG 1/2

EP 200

Mensch Kleriker 1
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (+5 Rüstung, +2 Schild)
TP 5 (1W8+1)
REF +0 , **WIL** +4 , **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kurzspeer +1 (1W6+1)
Fernkampf Kurzspeer +0 (1W6+1)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 7/Tag (SG 12, 1W6)
Zauberähnliche Domänen-Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +3)
5/Tag – Abwendung des Todes, Hauch der Ordnung
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +3)
1. – *Befehl* (SG 13), *Leichte Wunden heilen*[D], *Segnen*
0. (beliebig oft) – *Göttliche Führung, Resistenz, Tugend*
D Domänenzauber; **Domänen** Heilung, Ordnung

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 14
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 11
Talente Gezieltes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Diplomatie +6, Heilkunde +8, Motiv erkennen +6, Wissen (Religion) +6
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Heiligtum, Schriftrolle: Schutz vor Chaos*
Sonstige Ausrüstung Schuppenpanzer, Schwerer Holzschild, Kurzspeere (2), Heilertasche, Heiliges Symbol aus Silber
Gefallen Ein Novize kann die Wunden eines Charakters versorgen, ein Heiliges Symbol aus Holz kostenlos zur Verfügung stellen oder eine heilige Abhandlung zum Lesen geben, welche ihnen einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Religion) bezüglich des Glaubens des Novizen gewährt. Ein Novize kann ferner Heiliges Wasser mit einem Preisnachlass von 20% herstellen.

Ein Novize ist ein Priester in der Ausbildung, oft ein unreifer Jüngling aus einem Kloster, voller Eifer, aber unerfahren im Bekehren. Novizen trifft man in Tempeln und Klöstern auf der ganzen Welt an. Ihr Enthusiasmus und ihr Glauben sorgen dafür, dass sie stets bereit sind, zu den Waffen zu greifen und Rüstungen anzulegen, um ihren Glauben und die Gläubigen zu verteidigen.

Novizen verschiedener Glaubensrichtungen können leicht erschaffen werden, indem man einfach die Domänen, Zauber, Rüstung und Bewaffnung anpasst. Ein böser Novize könnte beispielsweise die Domänen Tod und Böses besitzen und Negative Energie fokussieren. Ein Novize der Natur könnte stattdessen die Domänen Tiere und Pflanzen haben und eine Lederrüstung tragen.

Novizen können in der Tempelverwaltung oder als Boten tätig sein, sich um kleine Schreine und Kapellen am Straßenrand kümmern oder erfahreneren Priestern assistieren.

Ein Paar Novizen könnte eine Tempel-Wache (HG 3), einen Pilger (HG 4) oder ein Medium (HG 5) begleiten.

Priester HG 8

EP 4.800

Mensch Kleriker 9
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 25 (+1 GE, +11 Rüstung, +4 Schild)
TP 70 (9W8+30)
REF +5, **WIL** +11, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Morgenstern der Gnade +1*, +9/+4 (1W8+3 plus 1W6 nichttödlicher Schaden) oder Dolch +8/+3 (1W4+2/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20) oder Dolch +7 (1W4+2/19-20)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 5/Tag (SG 14, 5W6), Stab der Ordnung (4 Runden, 1/Tag)
Zauberähnliche Domänen-Fähigkeiten (ZS 9, Konzentration +13) 7/Tag – Abwendung des Todes, Hauch der Ordnung
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9, Konzentration +13)
5. – *Gerechte Macht, Lebensatem*[D]
4. – *Bewegungsfreiheit, Immunität gegen Zauber, Luftweg, Zorn der Ordnung*[D] (SG 18)
3. – *Gebet, Gleißendes Licht, Magie bannen, Schutzkreis gegen Chaos*[D], *Tageslicht*
2. – *Bärenstärke, Beistand, Gift verzögern, Mittelschwere Wunden heilen*[D], *Waffe des Glaubens, Zustand*
1. – *Chaos entdecken, Göttliche Gunst* (2), *Schild des Glaubens, Schutz vor Chaos*[D], *Segnen*
0. (beliebig oft) – *Gift entdecken, Magie entdecken, Stabilisieren, Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Heilung, Ordnung

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schildfokus, Umgang mit Rüstungen (schwere), Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Diplomatie +5, Heilkunde +10, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Segen des Heilers
Ausrüstung *Ritterrüstung +2, Schwerer Holzschild +2, Morgenstern der Gnade +1*, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Dolch, *Resistenzumhang +1*, Heilertasche
Gefallen Ein Priester kann die SC für bis zu drei Tage begleiten oder ihnen alternativ für diese Zeit vier Wachen des Tempels zur Seite stellen. Er kann ebenso für sie magische Waffen und Rüstung mit einem Preisnachlass von 10% herstellen.

Ein Priester ist ein Anführer seiner Kirche, er verbreitet den Glauben auf jede erforderliche Art und Weise, selbst mittels Bekehrung mit der blanken Klinge an der Kehle, wenn Worte scheitern.

Ein Priester kann ein Kreuzfahrer, Kriegspriester oder göttlicher Streiter sein.

Ein Priester kann der Ratgeber eines Edelmannes sein (HG 10) oder mit einem Dutzend Wachen des Tempels reisen (HG 10).

Hohepriester HG 12

EP 19.200

Mensch Kleriker 13
RN Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15 (+3 Rüstung, +2 Schild)
TP 90 (13W8+32)
REF +7, **WIL** +18, **ZÄH** +13
Verteidigungsfähigkeiten Einheit (2/Tag)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +8 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust +9 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 5/Tag (SG 18, 7W6)
Zauberähnliche Domänen-Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +20) 10/Tag – Beruhigende Berührung, Wort der Begeisterung (6 Runden)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +20)
7. – *Abstoßung*[D] (SG 24), *Diktum*, *Monster herbeirufen VII*
6. – *Heldenmahl*[D], *Heilung*, *Rückruf*, *Verbannung* (SG 23)
5. – *Flammenschlag* (SG 22), *Lebensatem*, *Monster herbeizaubern V*, *Telepathisches Band*[D], *Wahrer Blick*
4. – *Dimensionsanker*, *Lügen erkennen*[D], *Luftweg*, *Mächtige Magische Waffe*, *Zorn der Ordnung* (SG 21), *Zungen*
3. – *Gebet*, *Gleißendes Licht*, *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*[D] (2), *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Schutz vor Energie*
2. – *Beistand*, *Fesseln*[D] (SG 19), *Gefühle besänftigen* (SG 19), *Geräuschexplosion* (SG 19), *Person festhalten* (SG 19), *Waffe des Glaubens*, *Zustand*
1. – *Befehl* (SG 18), *Göttliche Gunst*[D], *Heiligtum* (SG 18), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Chaos*, *Sprachen verstehen*, *Vor Untoten verstecken* (SG 18)
0. (beliebig oft) – *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*
D Domänenzauber; **Domänen** Adel, Gemeinschaft

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 24, **CH** 14
GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 18
Talente Anführen, Durchschlagende Zauber, Gezieltes Fokussieren, Untote vertreiben, Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Beschwörung), Zauberstab herstellen, Zauberzepter herstellen
Fertigkeiten Diplomatie +11, Heilkunde +11, Motiv erkennen +15, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +15, Wissen (Adel) +10, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Lokales) +10, Wissen (Religion) +16, Zauberkunde +16
Sprachen Aqual, Aural, Celestisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch, Sylvanisch, Terral
Kampfausrüstung *Schwächeres metamagisches Zauberzepter* (Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen), *Zauberstab: Pracht des Adlers* (50 Ladungen), *Zauberstab: Stille* (50 Ladungen)
Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], *Tartsche +1*, Dolch aus Kaltem Eisen, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen aus Kaltem Eisen, *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Resistenzumhang +3*, *Adleraugen*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*, *Meditationsweihrauch*
Gefallen Ein Hohepriester kann Zauber kostenlos (sieht man von eventuell anfallenden Materialkosten ab) wirken oder einen magischen Gegenstand mit einem Preisnachlass von 10% herstellen. Er kann den SC auch eine Audienz bei einem Herrscher ermöglichen.

Unterhaltungskünstler

Darsteller aller Art erleichtern das alltägliche Los des gemeinen Volkes mit Erzählungen und Liedern, Komödien und Dramen. Es liegt in der Macht solch begabter Spieler, Nachrichten und Wissen zu verbreiten, den Geist anzufeuern und sogar zur Revolution aufzurufen. Unterhaltungskünstler gibt es vieler Arten, vom Komödianten und wandernden Barden über den Prediger und begnadeten Redner bis zum Narren und Gelehrten. Egal, welchem Pfad sie folgen, wenn Unterhaltungskünstler sprechen, hören die Leute zu.



Geschichtenerzähler HG 1

EP 400

Mensch Barde 2
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP 11 (2W8+2)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +1; +4 gegen Bardenauftritt, Sprachabhängig und Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +1 (1W6/18-20) oder Peitsche +1 (1W3)
Fernkampf Kurzbogen +3 (1W6/18-20)
Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Peitsche)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 9 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 14], Lied des Mutes +1)
Bekannte Bardenzauber (ZS 2; **Konzentration** +5)
1. (3/Tag) – *Bauchreden, Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) – *Benommenheit* (SG 13), *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Tanzende Lichter, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 17
GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 14
Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Redekunst])
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +11, Auftreten (Schauspielkunst) +8, Bluffen +8, Diplomatie +11, Einschüchtern +8, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +11, Verkleiden +10, Wahrnehmung +4, Wissen (Lokales) +7
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Vielseitiger Auftritt (Redekunst)
Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche, Rapier, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Peitsche, Schminkzeug, Leichtes Reitpferd (kampftrainiert) mit Reitsattel
Gefallen Ein Geschichtenerzähler kann ein paar Bruchstücke an Wissen oder ein paar Gerüchte weitergeben, so dass ein SC auf seinen nächsten Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte oder Lokales) einen Situationsbonus von +2 erhält.

Ein Geschichtenerzähler ist ein wandernder Erzähler, ein Sammler und Darsteller übertreibender Erzählungen, epischer Gedichte und uralter Geschichten. Er wandert von Stadt zu Stadt, rezitiert sein Repertoire und sammelt Informationen und Gerüchte, die er im nächsten Ort weitergeben kann. Tavernen und Gasthäuser haben oft einen Geschichtenerzähler zur Unterhaltung der Gäste, er kann aber auch auf der Straße oder dem Marktplatz angetroffen werden.

Ein Geschichtenerzähler kann als städtischer Ausrufer oder Herold verwendet werden oder als revolutionärer Unruhestifter, der die öffentliche Meinung anheizt.

Ein Geschichtenerzähler kann mit einem Wirt arbeiten (HG 4) oder mit einem auftragslosen Trosswächter reisen (HG 3).

Musikus HG 5

EP 1.600

Mensch Barde 6
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 30 (6W8+3)
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +2; +4 gegen Bardenauftritt, Sprachabhängig und Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +6 (1W6+1/18-20)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +7 (1W8+1/19-20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 24 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 17], Faszinieren [SG 17], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 6; Konzentration +10)
2. (4/Tag) – *Fesseln, Gefühle besänftigen, Geräuschexplosion* (SG 16), *Zungen*
1. (5/Tag) – *Leichte Wunden heilen, Person bezaubern* (SG 15), *Rascher Rückzug, Schmieren* (SG 15)
0. (beliebig oft) – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Instrument herbeizaubern, Licht, Magierhand, Resistenz, Schlaflied*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 18
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 17
Talente Fertigkeitsfokus (Auftreten [Saiteninstrumente]), Kernschuss, Präzisionsschuss, Zusätzlicher Bardenauftritt
Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Redekunst) +8, Auftreten (Saiteninstrumente) +18, Auftreten (Singen) +13, Bluffen +18, Diplomatie +18, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +9, Zauberkunde +10
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Saiteninstrumente)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Feuerwerk, Schriftrolle: Furcht bannen* (2), *Schriftrolle: Leichte Wunden heilen* (2), *Schriftrolle: Selbstverkleidung* (2)
Sonstige Ausrüstung Kettenhemd [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], *Leichte Armbrust +1* mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], Harfe [Meisterarbeit]
Gefallen Ein Musikus kann ein Loblied oder eine Erzählung über die SC und ihre heldenhaften Taten dichten und veröffentlichen, wodurch diese für eine Woche einen Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Diplomatie erhalten.

Der Musikus ist ein Berufsbarde, der auf Festen und an Fürstentafeln auftritt. Er ist ein vielseitiger Darsteller, der sich auf Lieder, Geschichten und Instrumente wie die Laute, Lyra, Harfe und andere Saiteninstrumente spezialisiert.

Ein glückloser Musikus könnte für einen Wirt auftreten (HG 6). Zwei Musikanten könnten die Lehrlinge eines Meisterbarden sein (HG 11), während eine Gruppe von drei Musikanten vor einem Edelmann auftreten könnten (HG 10) oder sogar vor einem König und der Königin (HG 15).

Meisterbarde HG 10

EP 9.600

Mensch Barde 11
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (5 GE, +2 Rüstung, +2 Schild)
TP 79 (11W8+30)
REF +10 , **WIL** +8 , **ZÄH** +10; +4 gegen Bardenauftritt, Sprachabhängig und Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +10/+5 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +11 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 30 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung, Faszinieren, Klagelied, Lied des Erfolges +4, Lied des Mutes +3, Lied der Größe)
Bekannte Bardenzauber (ZS 11; **Konzentration** +17)
4. (3/Tag) – *Mächtige Unsichtbarkeit, Person beherrschen* (SG 20), *Regenbogenmuster* (SG 20)
3. (5/Tag) – *Hast, Monster bezaubern* (SG 19), *Tiefe Verzweiflung* (SG 19), *Verlangsamen* (SG 19)
2. (6/Tag) – *Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten, Spiegelbilder, Stille, Zungen*
1. (7/Tag) – *Fürchterlicher Lachanfall, Identifizieren, Leichte Wunden heilen, Person bezaubern* (SG 17), *Rascher Rückzug, Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) – *Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 22
GAB +8; **KMB** +7; **KMV** 19
Talente Arkaner Schlag, Durchschlagende Zauber, Konzentrierter Schlag, Mächtige Durchschlagende Zauber, Neigung zur Magie, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen
Fertigkeiten Auftreten (Schauspielkunst) +20, Auftreten (Tanzen) +20, Auftreten (Singen) +20, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +24, Motiv erkennen +5, Sprachenkunde +5, Wahrnehmung +10, Zauberkunde +19
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +5, Gelehrter 2/Tag, Tausendsassa (jede Fertigkeit), Vielseitiger Auftritt (Gesang, Schauspielkunst, Tanz)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Reittier, Schriftrolle: Unsichtbares sehen, Schriftrolle: Waffengesinnung, Zauberstab: Schockgriff* (ZS 4, 50 Ladungen)
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Tartsche +1,* Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Dolche (2), *Resistenzumhang +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +4,* 2.500 GM in Juwelen
Gefallen Mit einem Meisterbarden bekannt zu sein, kann den SC für einen Monat einen Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Diplomatie in einer Region gewähren.

Ein Meisterbarde ist ein legendärer Darsteller. Die Reichen und Mächtigen umwerben ihn, damit er vor ihnen auftritt. Meisterbarden unterhalten oftmals andere auf den Wunsch einer Königin oder eines Generals hin (HG 12).

Wildnis

Am Rande der Zivilisation führen grimmige Einzelgänger ein raues Leben in einem erbarmungslosen Land. Diese Herren der Wildnis lernen die Gesetze ihrer gewählten Heimat und verzichten auf die Bequemlichkeit der Städte und kultivierte Gesellschaft für den Frieden der Natur und die Einfachheit des Lebens zwischen Bestien. Manche von ihnen sind nur Besucher, welche andere führen oder nach Ressourcen jagen, während andere wahre Bewohner der Wildnis sind, die in der Natur genauso daheim – und in vielerlei Hinsicht genauso gefährlich – sind wie die ungezähmten Bestien die in ihr leben.



Fallensteller **HG 3**

EP 800

Mensch Waldläufer 4
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
TP 30 (4W10+8)
REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/x3) oder Beil +6 (1W6+2/x3)
Fernkampf Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +7 (1W8+1/x3) oder Wurfaxt +6 (1W6+2)
Besondere Angriffe Erzfeind (Tiere +2)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1)
1. – *Tiere bezaubern* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 19
Talente Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Beruf (Fallensteller) +8, Handwerk (Fallen) +9, Heilkunde +8, Heimlichkeit +8, Klettern +10, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +6, Schwimmen +6, Überlebenskunst +8 (+10 beim Spuren lesen), Wahrnehmung +7,
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wälder +2), Bund des Jägers (Waschbär-Tiergefährte), Spuren lesen +2, Tierempathie +4
Kampfausrüstung Schwarzviperngift (1 Anwendung), *Schriftrolle: Leichte Wunden heilen* (2), *Schriftrolle: Mit Tieren sprechen* (2)
Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Tartsche [Meisterarbeit], Streitaxt [Meisterarbeit], Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Wurfäxte (2), Kletterzeug, Heilertasche, Werkzeuge zum Fallenbau [Meisterarbeit]
Gefallen Fallensteller können die SC mit Nahrung für eine Woche versorgen und ihnen die Geheimnisse der wilden Lande, in denen sie leben, weitergeben, so dass die SC in einem Umkreis von 32 Kilometern einen Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst erhalten.

Fallensteller sind wandernde Jäger in den Wäldern. Sie jagen jedes Tier, dass sie sicher zur Strecke bringen oder einfangen können, sind aber am ehesten dafür bekannt, dass sie das Herz des Pelzhandels sind. Sie stellen eine Vielzahl handgemachter Fallen von tödlicher Effektivität her, um ahnungslose Tiere zu fangen.

Fallensteller können als königliche Wildhüter, Späher oder nomadische Stammesjäger eingesetzt werden. Sie sind üblicherweise Einzelgänger, tun sich aber zuweilen mit einem anderen Fallensteller (HG 5), einem Monsterjäger (HG 6) oder einem Bestienbändiger (HG 7) zusammen, um Gesellschaft zu haben.

Einsiedler HG 6

EP 2.400
Mensch Druide 7
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Rüstung)
TP 38 (7W8+7)
REF +3, **WIL** +10, **ZÄH** +7; +4 gegen Effekte von Pflanzenkreaturen und Feenwesen
Verteidigungsfähigkeiten Lockruf der Natur widerstehen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kampfstab +4 (1W6-1)
Besondere Angriffe Tiergestalt (2/Tag)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 7; Konzentration +11)
4. – *Flamenschlag* (SG 18), *Luftweg*
3. – *Blitze Herbeirufen* (SG 18), *Mit Pflanzen sprechen, Stein formen*
2. – *Baum, Energien widerstehen, Flammenkugel* (SG 18), *Tier festhalten* (SG 18)
1. – *Elementen trotzen, Flamme erzeugen, Leichte Wunden heilen, Lange Schritte, Vor Tieren verstecken*
0. (beliebig oft) – *Ausbessern, Göttliche Führung, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 12
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 14
Talente Blind kämpfen, Im Kampf zaubern, In Tiergestalt zaubern, Selbsterhaltung, Zauberstab herstellen
Fertigkeiten Beruf (Gärtner) +10, Beruf (Kräuterkundler) +10, Fliegen +10, Heilkunde +18, Mit Tieren umgehen +11, Schwimmen +4, Sprachenkunde +5, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +10, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Gewölbekunde) +5, Wissen (Natur) +12, Zauberkunde +6
Sprachen Aqual, Aural, Gemeinsprache, Ignal, Sylvanisch, Terral
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Eulen-Tiergefährte), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +8, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Stab: Feenfeuer, Stab: Leichte Wunden heilen, Stab: Mit Tieren sprechen, Stab: Teilweise Genesung, Stab: Tiere oder Pflanzen entdecken* (alle jeweils 50 Ladungen)
Sonstige Ausrüstung Kampfstab, *Rüstungsarmschienen +1, Resistenzumhang +1*, Gegengift (2), Heilertasche, Heiliges Symbol aus Holz
Gefallen Ein Einsiedler kann Heilung, Nahrung und Unterkunft für bis zu einer Woche bieten. Ebenso kann er ein Treffen mit einer intelligenten Kreatur oder einem NSC der Wildnis arrangieren, wobei die SC auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie dank des Rufes des Einsiedlers einen Bonus von +5 erhalten.

Einsiedler leben in der Einsamkeit der Wildnis, wo sie mit der Natur in Harmonie existieren und in ihrer Einsamkeit aufgehen, fern des Lärmes und der Hektik der Zivilisation. Einsiedler können als Wächter der Wildnis auftreten und Eindringlinge beobachten. Sie haben selten andere Gefährten als Tiere, manchmal jedoch ein Paar Vagabunden zu Gast (HG 7), zuweilen beraten sie sich auch mit dem Schamanen und dem Bestienbändiger eines in der Nähe lebenden Stammes (HG 9).

Späher HG 7

EP 3.200
Mensch Experte 9
N Mittelgroßer Humanoider
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (2 GE, +5 Rüstung)
TP 40 (9W8)
REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzspeer [Meisterarbeit] +7/+2 (1W6) oder Dolch +6/+1 (1W4/19-20)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +9 (1W8+1/19-20) oder Kurzspeer [Meisterarbeit] +9 (1W(+1/19-20) oder Dolch +8 (1W4/19-20)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 11, **WE** 14, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 18
Talente Ausdauer, Berittener Kampf, Fernschuss, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Kernschuss, Verbundenheit mit Tieren
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Klettern +8, Mit Tieren umgehen +12, Reiten +15, Schwimmen +4, Sprachenkunde +9, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +14, Wissen (Geographie) +12, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Natur) +5,
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnollisch, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch, Sylvanisch
Kampfausrüstung *Trank: Spinnenklettern*, Rauchstab, Verstrickungsbeutel (2)
Sonstige Ausrüstung *Kettenhemd +1, Leichte Armbrust +1* mit 20 Bolzen, Dolch, Kurzspeer [Meisterarbeit], Kletterzeug, Schweres Reitpferd (kampftrainiert) mit beschlagenem Lederharnisch und *Hufeisen der Schnelligkeit*, Zündhölzer (5), 5 GM
Gefallen Ein Späher kann eine bestimmte Kreatur verfolgen oder die SC sicher für bis zu drei Tage durch die Wildnis führen.

Späher sind Erkunder und Pfadfinder, meisterhafte Spurenleser und Experten darin, ihren Weg durch die Wildnis zu finden. Sie sind beispiellose Grenzreiter und Beobachter und ziehen es vor, Gegner aus der Ferne unter Beschuss zu nehmen und der Gefahr aus dem Weg zu gehen.

Späher können als hochbefähigte Langstreckenboten oder vielleicht auch als speziell ausgebildete Mitglieder eines königlichen Botenkorps eingesetzt werden. Späher können auch als Elitedragoner oder berittene Infanterie in einer mächtigen Armee auftreten.

Ein einzelner Späher kann als Eskorte zweier Pilger (HG 8) oder eines Paares Reisender Händler und ihres Kriegsknecht-Leibwächters (HG 10) angetroffen werden. Er könnte auch einen ganzen Handelszug mit acht Trosswächtern und acht Vagabunden anführen (HG 10). Ein Späher kann als Partner eines Monsterjägers oder eines Musikus‘ in Erscheinung treten (HG 9) oder mit zwei Chevalieren Böses in der Wildnis jagen (HG 9). Ein weiser Späher kann mit zwei Fallenstellern zusammenarbeiten, die ein Gebiet wie ihre Westentaschen kennen (HG 8).

Wirtshaus

Inmitten der Menschenmenge, dem Lärm der Stimmen und den Klängen aufsetzender Humpen sind die Betreiber wie auch die Stammgäste des örtlichen Gasthauses beheimatet. Es kann das Gasthaus eines verschlafenen Dorfes, ein zwielichtiges Vereinsheim in der Stadt oder das Langhaus eines feiernden Fürsten oder jeder andere Ort sein, an dem es Grund zu einer Feier gibt, oder wo Bier in Strömen fließt. Die Leute in einem Wirtshaus bedienen nicht nur, sie saugen die besten Erzählungen und die Gerüchte ihrer Gemeinde regelrecht auf und lauschen nachdenklich den Berichten jener, die das nächste Glas auch noch bezahlen können.



Schankmaid **HG 1/2**

EP 200

Mensch Bürgerliche 2
N Mittelgroße Humanoide
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 7 (2W6)
REF +1, **WIL** –1, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Tablett +1 (1W4) oder Bratpfanne (1W6 plus 1 Feuerschaden [falls heiß])
Fernkampf Trinkglas +2 (1W4 plus Geblendet für 1 Runde [Flüssigkeit in den Augen])

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 11, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 13
GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 12
Talente Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf
Fertigkeiten Auftreten (Tanz) +3, Beruf (Schankmaid) +4, Beruf (Koch) +3, Fingerfertigkeit +2, Wahrnehmung +4
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung Gegengift (2)
Sonstige Ausrüstung Tablett oder Bratpfanne, Trinkgläser (2 bis 4)
Gefallen Eine Schankmaid kann den SC eine Runde Getränke ausgeben oder die lokalen Gerüchte zuflüstern, so dass sie einen Bonus von +2 auf ihren nächsten Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen in dieser Ansiedlung erhalten.

Schankmaiden sind Kellnerinnen, Tanzmädchen und auch gestresste Köche in Gasthäusern und Tavernen in Städten und Ortschaften auf der ganzen Welt. Die meisten sind jung, es gibt aber auch ältere Ehefrauen, die im Familienbetrieb arbeiten.

Eine Schankmaid kann als Ehefrau eines Bauern, Fischers oder Ladeninhabers verwendet werden oder auch für jede Art von Bediensteter, egal ob in einem Gasthaus oder dem Herrenhaus eines Edelmannes. Indem man ihren Beruf ändert, erhält man jeden benötigten Bediensteten. Beruf (Kurtesane) erschafft eine unerfahrene Dirne oder einfach ein Serviermädchen, das in einem Bordell arbeitet.

Auch wenn sie im Improvisieren von Waffen begabt ist, kann eine Veränderung der Talente einen Bediensteten mit anderen nützlichen Fähigkeiten erschaffen. Wachsamkeit oder Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung) machen sie gut darin, Unterhaltungen zu belauschen, während eine Schankmaid, die in einer gefährlichen Kaschemme arbeitet, einen verstecken Dolch mit sich führen und über die Talente Verbesserter waffenloser Schlag und Waffenfinesse verfügen könnte.

Eine typische kleine Taverne hat meist nur einen Wirt und zwei Schandmaiden (HG 4), eine größere kann neben dem Wirt ein halbes Dutzen von ihnen und einen Schläger als Rausschmeißer beschäftigen (HG 6). Eine Schankmaid wird oft in Gesellschaft zweier Bauern oder Matrosen angetroffen (HG 2) oder eines Adelssprosses (HG 3). Zwei Schankmaiden können zwei Trunkenbolde, Schläger oder Vagabunden bedienen (HG 4).

Trunkenbold HG 1

EP 400

Mensch Bürgerlicher 1/Krieger 2
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Rüstung)
TP 23 (3 TW; 1W6+2W10+9)
REF +0, **WIL** –1, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +3 (1W6+1) oder Dolch +3 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Knüppel +2 (1W6+1) oder Dolch +2 (1W4+1/19-20)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 9, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 13
Talente Große Zähigkeit, Mächtiger Angriff, Verbesserter Ansturm
Fertigkeiten Beruf (nach Wahl) +3, Einschüchtern +5, Klettern +5, Mit Tieren umgehen +4, Reiten +4, Schwimmen +5
Sprachen Gemeinsprache
Ausrüstung Lederrüstung, Dolch, Knüppel, Bierkrug
Gefallen Ein Trunkenbold kann dazu überredet werden, laut und nervtötend zu stören, so dass alle NSC, die ihn sehen und hören können, einen Malus von –2 auf konkurrierende Wahrnehmungswürfe (beispielsweise gegen Heimlichkeit oder Fingerfertigkeit) für bis zu einer Minute erleiden.

Trunkenbolde sind so allgegenwärtig wie die Wirte und Schankmaiden, die sie bedienen. Sie werden in fast jeder Taverne in fast jeder Stadt angetroffen. Trunkenbolde sind weinselige Rüpel, die zu oft in Schenken verkehren, ihre mageren Einkünfte versaufen und oft unwirsch und angriffslustig anderen gegenüber werden (besonders Fremden gegenüber). Dies sind die Männer, die aufspringen, um Tavernenschlägereien zu beginnen oder bei ihnen mitzumischen, sofern sie nicht schon betrunken in einer Ecke liegen und ihren Rausch ausschlafen.

Trunkenbolde können als Seemänner auf Landurlaub, Landjugend beim ersten Besuch der großen Stadt oder betrunkene und in Misskredit geratene Wachleute außer Dienst verwendet werden. Ein Trunkenbold kann auch ein unhöflicher Wirt sein, der zu oft von den eigenen Waren kostet.

Ein Trunkenbold kann allein angetroffen werden, während ein Paar unglückseliger Trunkenbolde versuchen könnte, einsame Vagabunden ihres Geldes zu berauben, um sich den nächsten Krug leisten zu können (HG 3). Vier von ihnen könnten in der Taverne an einem Tisch sitzen (HG 5), vielleicht mit dem Wirt (HG 6), oder den Erzählungen eines Fallenstellers (HG 6) oder eines Musikus‘ (HG 7) lauschen. Zwei Trunkenbolde könnten auch auf der Straße mit zwei Matrosen feiern (HG 4), mit zwei Trosswächtern auf Freigang (HG 5) sein oder zwei schlampigen Dirnen (HG 5) begleiten. Vielleicht wollen die beiden auch illegale Substanzen von einem Drogenhändler erwerben (HG 5).

Wirt HG 3

EP 800

Mensch Experte 4/Krieger 1
N Mittelgroßer Humanoider
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13 (+3 Rüstung)
TP 23 (5 TW; 4W8+1W10)
REF +1, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Totschläger (1W6-1 nichttödlicher Schaden) oder Dolch +3 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +5 (1W10/19-20)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 11, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 13
Talente Fertigkeitsfokus (Beruf [Wirt]), Große Zähigkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Nachladen
Fertigkeiten Auftreten (Komik) +6, Auftreten (Redekunst) +6, Beruf (Wirt) +13, Bluffen +8, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +5, Mit Tieren umgehen +5, Motiv erkennen +10, Reiten +5, Sprachenkunde +6, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +9
Sprachen Gemeinsprach, Halblingisch, Zwergisch
Ausrüstung *Lederrüstung +1*, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen und einem *Bolzen des Verderbens gegen Menschen +1*, Dolch, Totschläger
Gefallen Ein Wirt kann für die SC für eine Woche freie Kost und Logis arrangieren. Er kann sie auch über örtliche Gerüchte und Gebräuche informieren, so dass sie für einen Tag in seiner Ansiedlung einen Situationsbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen erhalten.

Ein Wirt ist der Betreiber einer Schenke, eines Salons oder einer Taverne, oft mit angeschlossenem Gasthaus. Manche sind listige, unfreundliche Wiesel, die meisten sind aber geschwätzige Erzähler, die ihre Gäste mit Geschichten oder Witzen unterhalten und bei Laune und am Trinken halten wollen. Da Gäste aus der ganzen Welt ihre Schenken besuchen, kennen die meisten Wirte einige Worte in vielen Sprachen, um mit ihnen kommunizieren zu können. Wirte sind an Ärger gewohnt, da der Alkohol bei ihren Kunden oft das Schlimmste zu Tage fördert, so dass die meisten darin geübt sind, sich Betrunkenen entgegenzustellen und sie einzuschüchtern. Wenn Worte allerdings nichts mehr bringen, hat ein guter Wirt stets eine Waffe unter dem Tresen und keine Angst, sie auch zu benutzen.

Wenn man die Berufsfertigkeit in (Gastwirt) verändert, erhält man den Betreiber eines Gasthauses, eventuell mit Diplomatie statt Einschüchtern. Die Fertigkeit Auftreten sollte dann gegen eine weitere Berufsfertigkeit, beispelsweise Koch, ausgetauscht werden.

Ein durchschnittlicher Wirt beschäftigt vier Schankmaiden und zwei Wachen oder Schläger als Rausschmeißer (HG 6). Man kann ihn auch antreffen, wie er sich mit einem Ladenbetreiber (HG 4) oder einem Wachtmeister (HG 5) eine Geschichte erzählt.

Anhang

Das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* enthält bereits eine Aufstellung von Textquellen, welche bei vorangegangenen Regelwerken und Fantasy-Rollenspielen als Inspiration gedient haben. Die folgende Liste enthält diese Vorschläge und erweitert sie um weitere Quellen, welche Ideen für Abenteuer oder sogar das Spiel selbst liefern können.

Empfohlene Literatur

Alighieri, Dante: *Die Göttliche Komödie*
Barker, Clive: *Das Tor zur Hölle / Hellraiser, Imagica, Gyre*
Beowulf (unbekannter Verfasser)
Blackwood, Algernon: *Die Weiden* u.a.
Brackett, Leigh: *Das Erbe der Marsgötter* und Folgeromane, *Dämon aus dem All, Planet im Aufbruch*, u.a.
Burroughs, Edgar Rice: John Carter vom Mars-Reihe, Amtor-Zyklus
Campbell, Ramsey: *Ryre der Schwertkämpfer*-Reihe u.a.
Carter, Lin, Herausgeber: *The Year's Best Fantasy*, Flashing Swords
Clarke, Susanna: *Jonathan Strange & Mr Norrell*
Cook, Glen: *Die Schwarze Schar*-Reihe
Cook, Hugh: Chroniken des Dunklen Zeitalters
Dunsany, Lord: *Die Königstochter aus Elfenland* u.a.
Farmer, Philip José: *Die Welt der tausend Ebenen*-Reihe u.a.
Feist, Raymond: Midkemia-Saga u.a.
Geschichten aus 1001 Nacht (unbekannter Autor)
Gilgamesh (Überlieferung)
Grimm, Jakob und Wilhelm: *Grimms Märchen*
Howard, Robert E.: Conan-Reihe, usw.
Hugo, Victor: *Die Elenden (Les Misérables)*
King, Stephen: *Der Dunkle Turm*-Zyklus, *Die Augen des Drachen* u.a.
Kuttner, Henry: *Lord der Dunklen Welt*
James, M. R.: *13 Geistergeschichten, Zwei seltsame Geistergeschichten, Die Bosheit unbeseelter Dinge*
Le Fanu, Sheridan: *Das Zimmer im „Fliegenden Drachen"*
Leiber, Fritz: Fafhrd & Der Graue Mausling-Reihe, usw.
Lovecraft, H. P.: Geschichten um den Cthulhu Mythos usw.
Machen, Arthur: *Die Weissen Gestalten* u.a.
Malory, Sir Thomas: *Le Morte d'Arthur*
Martin, George R. R.: Das Lied von Feuer und Eis-Reihe
Merritt, A.: *Schiff der Ishtar, Der Mondteich* u.a.
Miéville, China: *Bas-Lag*-Serie
Moorcock, Michael: Elric-Zyklus, Kane-Zyklus, usw.
Moore, Alan: *Die Liga der Außergewöhnlichen Gentlemen* usw.
Moore, C. L.: *Der Kuss des schwarzen Gottes*
Morgan, Richard: *Glühender Stahl*
Ovid: *Metamorphosen*
Poe, Edgar Allan: *Der Fall des Hauses Usher*, u.a.
Das Ramayana (indischer Nationalepos)
Rosenberg, Joel: Hüter der Flamme-Reihe u.a.
Saberhagen, Fred: Das Buch der Schwerter, Das Reich des Ostens u.a.
Sapkowski, Andrzej: *Der Hexer*-Kurzgeschichtensammlung
Shahnameh (Epos)
Shakespeare, William: *Macbeth*, usw.
Simmons, Dan: *Hyperion/Endymion*-Zyklus, *Terror* u.a.
Sturluson, Snorri: *Die Edda*
Stephenson, Neal: *Der Barock-Zyklus*
Stoker, Bram: *Dracula, Das Schloß der Schlange* u.a.
Tolkien, J. R. R.: *Der Herr der Ringe, Der kleine Hobbit*
Vance, Jack: *Die sterbende Erde* u.a.
Verne, Jules: *Reise zum Mittelpunkt der Erde* u.a.
Wagner, Karl Edward: Kane-Reihe
Wells, H. G.: *Die Zeitmaschine, Der Unsichtbare* u.a.
Wilde, Oscar: *Das Bildnis des Dorian Gray*
Zelazny, Roger: Amber-Zyklus u.a.

Englischsprachige Literatur

Barlowe, Wayne: God's Demon
Gygax, Gary: Gord the Rogue-Reihe u.a.
Offutt, Andrew J., Herausgeber: Swords Against Darkness
Saunders, Charles: Imaro-Reihe u.a.
Smith, Clark Ashton: Averoigne- und Zothique-Erzählungen u.a.
Wellman, Manly Wade: John the Balladeer-Serie u.a.

Empfohlene Nachschlagewerke

Atlas der Naturkatastrophen von Lesley Newson
Buch der Träume von Jorge Luis Borges
Das Voynich-Manuskript von E.H. Peter Roitzsch
Eine Stadt wie Rom von David Macauley
Es stand einst eine Burg von David Macauley
Gefahr im Weltall von Steven Caldwell
Krieger, Kämpfer und Soldaten von R.G.Grant
Knaurs Lexikon der Symbole von Hans Biedermann
Kriege und Schlachten – 5.000 Jahre Militärgeschichte von R.G. Grant
Lexikon der afrikanischen Mythologie von Jan Knappert
Lexikon der Magie und Hexerei von David Pickering
Mineralien-Enzyklopädie Petr Korbel, Milan Novak u.a.
Sie bauten eine Kathedrale von David Macauley
Sie bauten eine Moschee von David Macauley
Wo die Pyramiden stehen von David Macauley

Empfohlene englischsprachige Lektüre

Barlowe's Guide to Fantasy von Wayne Barlowe und Wayne Duskis
Bulfinch's Mythology von Thomas Bulfinch
Cause of Death: A Writer's Guide to Death, Murder & Forensic Medicine von Keith D. Wilson
A Classical Dictionary of Hindu Mythology von John Dowson
A Cthulhu Mythos Bibliography & Concordance von Chris Jarocha-Ernst
Deadly Doses: A Writer's Guide to Poisons von Serita Deborah Stevens und Anne Klarner
A Dictionary of Angels von Gustav Davidson
The Dictionary of Imaginary Places von Alberto Manguel und Gianni Guadalupi
The Encyclopedia of Cryptozoology von Michael Newton
Encyclopedia Cthulhiana von Daniel Harms

The Encyclopedia of Witches and Witchcraft von Rosemary Ellen Guiley
Great Tales of Jewish Occult and Fantasy von Joachim Neugroschel
Guns, Germs, and Steel von Jared Diamond
The Illustrated Directory of Dinosaurs and Other Prehistoric Creatures, Herausgeber: Ingrid Cranfield
Larousse Encyclopedia of Mythology von Robert Graves
Mapping the World: An Illustrated History of Cartography von Ralph E. Ehrenberg
Military History series von Osprey Publishing
The Mythical Creatures Bible von Brenda Rosen
National Geographic (Zeitschrift)
People's Names von Holly Ingraham
A Treasury of Irish Myth, Legend, and Folklore Herausgeber: W. B. Yeats
Weapons: A Pictorial History von Edwin Tunis

Empfohlene Musik

Arkenstone, David; Bush, Tracy; Duke, Derek; Hayes, Jason: verschiedene *Warcraft* Soundtracks
Beal, Jeff: *Carnivale, Rome*
Bell, Joshua: *The Red Violin*
Carpenter, John: *Halloween* u.a.
D'Ambrosio, Marco: *Vampire Hunter D: Bloodlust*
Dead Can Dance: *Dead Can Dance* u.a.
Elfman, Danny: *Red Dragon, Sleepy Hollow* u.a.
Fiedel, Brad: *Terminator*
Giacchino, Michael: *Cloverfield, Lost*
Goldsmith, Jerry: *Der 13.Krieger, Die Mumie* u.a.
Grieg, Edvard: *In der Halle des Bergkönigs* aus der Peer-Gynt-Suite
Herrmann, Bernard: *Sindbads Siebte Reise* u.a.
Holst, Gustav: *Die Planeten*
Horner, James: *Aliens, Avatar, Braveheart*
In the Nursery: *Engel*
Jablonsky, Steve: *Transformers*
Jones, Trevor: *From Hell, Merlin*
Kilar, Wojciech: *Bram Stoker's Dracula*
Kronos Quartet: *Dracula, Ghost Opera* u.a.
Kyd, Jesper: *Assassin's Creed 2*
Mansell, Clint: *The Fountain, Requiem for a Dream*
McCreary, Bear: Musik zu *Battlestar Galactica* u.a.
McKennitt, Loreena: *The Mask and Mirror* u.a.
Morricone, Ennio: *Zwei glorreiche Halunken, Das Ding aus einer anderen Welt*
Navarrete, Javier: *Pan's Labyrinth*
Newman, David: *Serenity, Das Phantom*
Nine Inch Nails: *The Fragile* u.a.
Orff, Carl: *Carmina Burana*
Pelican: *City of Echoes*
Poledouris, Basil: *Conan der Barbar*
Saint-Saëns, Camille: *Bacchanale, Danse Macabre*
Schubert, Franz: *Der Tod und das Mädchen*
Serra, Éric: *Das Fünfte Element*
Shore, Howard: *Herr der Ringe*
Uematsu, Nobuo: *Final Fantasy-Reihe* u.a.
Vangelis: *Blade Runner* u.a.
Williams, John: *Jäger des Verlorenen Schatzes, Star Wars* u.a.
Yamane, Michiru: *Castlevania: Symphony of the Night*
Zimmer, Hans: *Batman Begins, Gladiator* u.a.

Empfohlene Filme

Aguirre, der Zorn Gottes, Reg. Werner Herzog
Alice im Wunderland, Reg. Tim Burton
Armee der Finsternis, Reg. Sam Raimi
Big Trouble in Little China, Reg. John Carpenter
Braveheart, Reg. Mel Gibson
Bruderschaft der Wölfe, Reg. Christophe Gans
Chihiros Reise ins Zauberland, Reg. Hayao Miyazaki
Conan der Barbar, Reg. John Milius
Crouching Tiger, Hidden Dragon, Reg. Ang Lee
Das Ding aus einer anderen Welt, Reg. John Carpenter
Das Omen, Reg. Richard Donner
Der 13. Krieger, Reg. John McTiernan
Der Drachentöter, Reg. Matthew Robbins
Der Dunkle Kristall, Reg. Jim Henson and Frank Oz
Der Exorzist, Reg. William Friedkin
Der Fluch des Dämonen, Reg. Jacques Tourneur
Der Herr der Ringe Trilogie, Reg. Peter Jackson
Der Name der Rose, Reg. Jean-Jacques Annaud
Der Tag des Falken, Reg. Richard Donner
Der Weiße Hai, Reg. Steven Spielberg
Die Braut des Prinzen, Reg. Rob Reiner
Die Mumie, Reg. Stephen Sommers
Die Sieben Samurai, Reg. Akira Kurosawa
Die Unendliche Geschichte, Reg. Wolfgang Petersen
Elizabeth, Reg. Shekhar Kapur
Excalibur, Reg. John Boorman
Fluch der Karibik-Reihe, Reg. Gore Verbinski
From Hell, Reg. Albert Hughes and Allen Hughes
Gladiator, Reg. Ridley Scott
House of Flying Daggers, Reg. Zhang Yimou
Interview mit einem Vampir, Reg. Neil Jordan
Jason und die Argonauten, Reg. Don Chaffey
Kampf der Titanen, Reg. Desmond Davis
Königreich der Himmel, Reg. Ridley Scott
Lawrence von Arabien, Reg. David Lean
Master and Commander, Reg. Peter Weir
Ninja Scroll, Reg. Yoshiaki Kawajiri
Pan's Labyrinth, Reg. Guillermo del Toro
Prinzessin Mononoke, Reg. Hayao Miyazaki
Record of Lodoss War, Reg. Akinori Nagaoka
Rogue, Reg. Greg McLean
Sindbads Siebte Reise, Reg. Nathan H. Juran
Sleepy Hollow, Reg. Tim Burton
Stargate, Reg. Roland Emmerich
Suspiria, Reg. Dario Argento
The Descent, Reg. Neil Marshall
The Last Winter, Reg. Larry Fessenden
The Legend of Boggy Creek, Reg. Charles B. Pierce
The Wicker Man, Reg. Robin Hardy
Trilogy of Terror, Reg. Dan Curtis
Vampire Hunter D, Reg. Toyoo Ashida
Yojimbo, Reg. Akira Kurosawa

Pathfinder Rollenspiel

Kampagnenbogen

Name der Kampagne

Themen

Handlungsbögen

	Erledigt?
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Geheimnisse

	Erledigt?
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Überblick

Kampagnenelemente

Wichtige Orte:	Bösewichte:	Verbündete:

Wichtige Organisationen:	Wiederkehrende NSC:	Monster:

Spielercharaktere:

Charakter	Verbindungen:
Handlungsfäden/Geheimnisse	

Charakter	Verbindungen:
Handlungsfäden/Geheimnisse	

Charakter	Verbindungen:
Handlungsfäden/Geheimnisse	

Charakter	Verbindungen:
Handlungsfäden/Geheimnisse	

Charakter	Verbindungen:
Handlungsfäden/Geheimnisse	

Charakter	Verbindungen:
Handlungsfäden/Geheimnisse	

© 2010 Paizo Inc. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Siedlungsbogen

Name der Siedlung | Andere Namen | Gesinnung

Funktion | Typ | Gefahren

Modifikatoren

Gesellschaft ☐ | Gesetz ☐ | Korruption ☐ | Verbrechen ☐ | Wirtschaft ☐ | Wissen ☐

Eigenschaften

Makel

Bevölkerung

Regierungsform

Einwohner

Handel

Verfügbarkeit | Kaufkraft | Zauberei

Schwache Gegenstände	Wert	Durchschnittliche Gegenstände	Wert	Mächtige Gegenstände	Wert

Wirtschaftszweige

Wichtige Persönlichkeiten

Örtlichkeiten

Gruppen/Machtgruppen

Abenteueransätze/Gerüchte

© 2010 Paizo Inc. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Pathfinder Rollenspiel

NSC-Bogen

Name | Spitzname / Alias | Gesinnung

Volk | Klasse / Stufe | Geschlecht | Rolle

ST Stärke		GE Geschicklichkeit		KO Konstitution	
IN Intelligenz		WE Weisheit		CH Charisma	

Attributswerte

Erster Eindruck

Herausragende Besonderheiten

Verhaltensweisen

Aussehen

Persönlichkeit

Hintergrundgeschichte

Gefallen

Einstellung

Anfängliche Einstellung | SG: Diplomatie

Reaktionsart

Ziele

Sofort

Kurzfristig

Langfristig

Verbündete

Feinde

Questen / Gerüchte

Handlungsfäden

Notizen

© 2010 Paizo Inc. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Pathfinder Rollenspiel

Regelübersicht

Die folgenden Begriffe und Handlungen sind die üblicherweise am häufigsten benutzen Bezeichnungen am Spieltisch.

Abkürzungen

Im folgenden einige übliche Abkürzungen von Spielbegriffen:

SL: Spielleiter – der Geschichtenerzähler, Schiedsrichter und Regisseur des Spieles.

SC: Spielercharakter – ein Charakter, der unter der Kontrolle eines Spielers steht.

NSC: Nichtspielercharakter – ein Charakter unter der Kontrolle des Spielleiters, z.B. Dorfbewohner, Bösewichte, Monster, usw.

1W4, 1W20, 2W6, usw.: Welche Würfel benötigt werden und wieviele davon: 1W20 bedeutet ein Zwanzigseiter, 2W6 zwei Sechsseiter.

SG: Schwierigkeitsgrad – der Wert, welcher mit einem Wurf erreicht oder überboten werden muss.

Charaktereigenschaften

Jeder Charakter verfügt die folgenden Eigenschaften, die sich auf seine Fähigkeiten im Kampf und bei sozialer Interaktion beziehen

Attribute: Die sechs Eigenschaften, welche einen Charakter definieren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Je höher der Wert ist, umso ausgeprägter ist das Attribut. Jedes Attribut ist mit einem Modifikator verbunden, der sich auf viele Arten von Würfen auswirkt.

Initiative: Deine Fähigkeit, auf Gefahren zu reagieren. Initiative ist ein Wurf auf 1W20 + Geschicklichkeits-Modifikator + weitere Modifikatoren. Je höher das Ergebnis ausfällt, umso früher kannst du handeln.

Bewegungsrate: Bestimmt, wieviele Meter du in einer Runde mit einer einzelnen Bewegungshandung zurücklegen kannst. Jedes Feld auf einem Bodenplan entspricht 1,50 Meter.

Rettungswurf: Deine Fähigkeit, negative Effekte zu vermeiden wie z.B. Vergiftungen, mentale Angriffe oder Effekte, welche die einen Bereich betreffen. Unterteilt sich in drei Kategorien: Reflex, Willenskraft und Zähigkeit. Ein Rettungswurf besteht aus einem Wurf auf 1W20 + der Bonus des entsprechenden Rettungswurfes + der Modifikator der entsprechenden Eigenschaft (Geschicklichkeit, Weisheit oder Konstitution).

Fertigkeitswurf: Deine Fähigkeit, etwas zu tun, vom Erzählen einer Lüge bis zum Erklettern von Wänden oder dem Heilen von Verletzungen. Besteht aus einem Wurf auf 1W20 + der Fertigkeitsmodifikator (falls vorhanden) der entsprechenden Fertigkeit gegen den SG.

Kampfgrundbegriffe

Diese Begriffe werden normalerweise im Kampf benutzt:

RK: Rüstungsklasse – der SG um dich zu treffen. Deine Grund-RK berecfhnet sich aus 10 + Geschicklichkeits-Modifikator + Rüstungsbonus + Schildbonus + Boni durch Gegenstände und Zauber, die einen RK-Bonus geben.

TP: Trefferpunkte – diese repräsentieren die Gesundheit deines Charakters und basieren auf Trefferwürfeln und dem Konstitutions-Modifikator. Schaden reduziert deine Trefferpunkte, während Heilung sie wieder ergänzt.

Nahkampfangriff: Ein Angriff mit einer Nahkampfwaffe. Ein gewöhnlicher Nahkampfangriff besteht aus einem Wurf auf 1W20 + Grundangriffsbonus + Stärke-Modifikator + alle weiteren magischen oder entsprechenden Boni gegen die RK des Zieles.

Fernkampfangriff: Ein Angriff mit einer Schuss- oder Wurfwaffe, z.B. mit Pfeil und Bogen. Ein gewöhnlicher Fernkampfangriff besteht aus einem Wurf auf 1W20 + Grundangriffsbonus + Geschicklichkeits-Modifikator + alle weiteren magischen oder entsprechenden Boni gegen die RK des Zieles.

Schaden: Der Schaden bestimmt sich mittels der Würfel, die bei der verwendeten Waffe aufgelistet sind. Nahkampfwaffen verursachen ihren Schaden + Stärke-Modifikator, Fernkampfwaffen nur den aufgeführten Schaden. Einige Waffen erhalten einen zusätzlichen Bonus durch Magie oder andere Effekte. Zauber verursachen den aufgeführten Schaden.

Handlungen im Kampf

Es folgen die grundsätzlich verfügbaren Arten von Handlungen in einem Kampf. Eine normale Kampfrunde enthält eine Standard-Aktion und eine Bewegungsaktion von jedem Beteiligten. Eine vollständige Auflistung der möglichen Aktionen findet du im *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* im Kampfkapitel auf Seite 183.

Standard-Aktion: ein Angriffswurf, ein Zauber mit einer Zauberdauer von einer Standard-Aktion, einen Zaubertrank trinken, der Einsatz der meisten Besonderen Fähigkeiten.

Bewegungsaktion: das Zurücklegen deiner Bewegungsrate, eine Waffe ziehen, eine Tür öffnen, von einem Reittier absteigen, eine leichte oder Handarmbrust laden, etwas aus einem Rucksack holen.

Volle Aktion: mehr als einen Angriff ausführen, einen Sturmangriff gegen einen Feind durchführen, eine schwere oder Repetierarmbrust laden, rennen.

Freie Aktion: kann jederzeit während deines Zuges ausgeführt werden, z.B. sprechen oder einen Gegenstand fallenlassen.

Kampfhandlungen für Fortgeschrittene

Dir stehen während eines Kampfes noch andere Aktionen offen, als eine Waffe zu schwingen oder abzufeuern – wenn du an der Reihe bist, kannst du jede der folgenden Aktionen ausführen, um deine Gegner zu behindern oder deinen Verbündeten zu helfen:

Jemand Anderem helfen: Manchmal ist der beste Weg zum Sieg über einen Gegner einem Freund zu helfen. Hierzu musst du imstande sein, den Gegner anzugreifen und einen Angriffswurf gegen RK 10 machen. Bei Erfolg kannst du wählen, ob dein Verbündeter auf seinen nächsten Angriffswurf oder seine RK gegen den nächsten Angriff des Gegners einen Bonus von +2 erhält.

In die Zange nehmen: Wenn ein Charakter oder NSC sich im Kampf mit Gegnern befinden, die auf direkt entgegengesetzten Seiten von ihm stehen (z.B. direkt vor und hinter ihm), gilt er als „in die Zange genommen". Jemand, der einen Gegner in die Zange nimmt und dann angreift, erhält einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe gegen diesen Gegner.

Kampfmanöver: Du musst nicht immer nur mit einer Waffe zuschlagen, es gibt noch andere Manöver, die dein Charakter ausführen kann: Der Kampfmanöverbonus (KMB) beeinflusst dein Vermögen, solche Angriffe aufzuführen, während deine Kampfmanöververteidigung (KMV) bestimmt, wie gut du dich selbst gegen solche Angriffe verteidigen kann (siehe auch Seite 198-201 des *Grundregelwerkes* für Einzelheiten).

Ansturm: Ein Ansturm, der den Gegner zusätzlich wegstößt.

Entwaffnen: Ein Schlag, der einen Gegenstand aus der Hand des Gegners schlägt.

Gegenstand Zerschmettern: Ein Angriff, der einen vom Gegner gehaltenen oder getragenen Gegenstand zerbricht.

Ringkampf: Ein Versuch, einen Gegner zu ergreifen und festzuhalten.

Überrennen: Du rennst durch vom Gegner besetzten Raum.

Zu Fall bringen: Ein Schlag, der den Gegner zu Boden wirft.

Kampfmanöverbonus (KMB): Jedem Kampfmanöver liegt der Kampfmanöverbonus (oder KMB) zugrunde. Dein KMB setzt sich aus Grundangriffsbonus + Stärke-Modifikator + besonderem Größe-Modifikator zusammen; der KMB wird auf den Wurf von 1W20 addiert, wenn du einen Kampfmanöver versuchst.

Kampfmanöververteidigung (KMV): Um ein erfolgreiches Kampfmanöver durchzuführen (oder damit einem Gegner ein Kampfmanöver gegen dich gelingt), muss der Kampfmanöverwurf dem Wert für die Kampfmanöververteidigung des Ziels entsprechen oder diesen übertreffen. Deine KMV errechnet sich aus 10 + Grundangriffsbonus + Stärke-Modifikator + Geschicklichkeits-Modifikator + besonderem Größe-Modifikator.

Sturmangriff: Du stürmst auf den Gegner zu und vernachlässigst dabei deine Deckung. Hierzu musst du wenigstens 3 Meter in gerader Linie auf deinen Gegner zurücklegen, um einen Bonus von +2 auf einen Angriffswurf zu erhalten; allerdings erleidest du auch einen Malus von –2 auf deine RK bis zum Beginn deiner nächsten Runde.

© 2010 Paizo Inc. / Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Index

Abenteuer 172-227
Aquatisch 214-219
Bestandteile 172-173
Erschaffen 36-39
Existenzebenen 174-187
Gewölbe 188-197
Linear 36
Meer 214
Nichtlinear 38-39
Siedlungen 198-209
Unbeschränkt 37
Vorbereiten 16-18
Wildnis 220-227
Anachronismen 161
Außerhalb der Rolle 15, 24
Außerirdische 165
Begegnung 9, 40-42
Archetypen 190-191
Auf einer Reise 223
Entwickeln 40-42
Beleuchtung 31
Belohnungen 100-137
Erfahrung 102-105
Handlungsbezogene Vorzüge 112-113
Nicht greifbare Vorzüge 112
Magische Gegenstände 105-107
Betrügen 33
Böse Charaktere 69
Bösewichter 80-81, 90-93
Archetypen 90-92
Fluchtpaket 93
Fortgeschrittene 92-93
Buchhaltung 18, 62
Mit Hilfe der Spieler 18, 62
Nach dem Spiel 26
Trefferpunkt nachhalten 26
Dampfkraft 160
Drogen und Abhängigkeit 232-233
Trunkenheit 233
Durchschn. Gruppenstufe (DGS) 41
Eigenschaften planarer Ebenen 174-178
Elementar/Energetisch 174, 176-177
Form und Größe 175
Gesinnung 174, 177
Magie 174, 177-178
Physikalisch 174-175
Schwerkraft 174-175
Wandelbar 176
Zeit 175
Empfohlene Medien 310-311
Erfahrung 102-105
Handlungspausen 103
Hintergrund 102-103
Keine 103
Sofortig 103
Spontan 104-105
Erzähltechniken 31-33
Existenzebenen 166-167, 174-187
Anordnung 167
Bezeichnungen 192, 194
Bezug zu den Gottheiten 167
Ebenenmodell 166-167
Ebenenreisen 167
Formen 167, 175
Multiversum 178-183
Sinn 166
Existenzebenen, besondere 178-183
Abaddon 181
Abyss, der 181
Astralebene 181, 185
Ätherebene 181, 185
Ebene der Erde 179
Ebene des Feuers 180
Ebene der Luft 180
Ebene der Negativen Energie 178
Ebene der Positiven Energie 178-179
Ebene des Wassers 180
Elysium 181-182
Fegefeuer 182
Himmel 182
Hölle 182
Limbus 183
Materielle Ebene 178
Nirvana 183
Schattenebene 178, 185
Utopia 183
Fairness 59-60
Fehleentsc heidungen 24
Feuerwaffen 160
Gefahren 234-235
Fäulnismaden 234
Gedächniskristalle 234
Gifteiche 234
Magneterz 234-235
Ohrsucher 235
Schlechte Luft 235
Verfluchter Teich 235
Zaubersenke 235
Gefallen 88-89
Geheimnisse u. Ermittlungen 236-237
Gelände 221-223
Berge 222
Ebenen 222
Hügel 222
Marschen, Sümpfe und Moore 222
Unterirdisch 222-223
Wälder und Urwälder 223
Wüsten 223
Geographie 146-147
Gesellschaftsformen 148-159
Bürokratie 158
Dekadent 158
Feudal 152-153
Kastensystem 159
Kosmopolitisch 156-157
Ländlich/Bäuerlich 154-155
Magokratie 158-159
Matriachat 159
Monströs 159
Primitiv 150-151
Theokratie 159
Gesinnung 68-69
Gesinnung von Siedlungen 202
Gesinnungswechsel 69
Gewölbe 188-197
Ausruhen 190
Begegnungen 190-191
Karten 180-190
Ökologie 190
Glücksspiel 238-239
Gruppe 64-66
Beschränkungen 66
Schätze 66-67
Trennen 65-66, 72
Versammeln 64-65
Zusammensetzung 58-59, 65-66
Zweitcharaktere 66
Hausregeln 14-15, 20, 76
Herausforderungsgrad (HG) 41
Illusion der freien Wahl 28-29
In der Rolle 15, 24, 76
Initiative 25
Kalender 163
Kampagne 9, 18-19
Grundlagen 19
Hintergrund 17, 140
Kampagnenbogen 312
Probleme 45
Regeländerungen 46-48
Ungewöhnliche 43-44
Kampagnenleitfaden 20-21
Kampf 39-40
Kartenzeichnen 146-147, 188-190
Gewölbe 188-190
Symbole 189
Welten 146-147
Werkzeuge 188
Katastrophen 240-241
Giftige Dämpfe 240
Invasion der Untoten 241
Lava 240
Lavaexplosionen 240
Pyroklastischer Ströme 240
Tsunamis 240-241
Vulkane 240
Klima 220
Kosmos 164-165
Kulturen 148-149
Labyrinthe 242
Luftschiffe 160
Magie 46-48, 162
Problematische 46-48
Und Technologie 161
Wilde 178-179
Magische Gegenstände 105-107
Außerhalb von Abenteuern 111
Beginnen mit 108-109
Herstellen 116-17
Kaufen 106-107
Mit Handlungsbezug 107
Problematische 107

- Senken des Magiegrades 106
- Viel oder wenig Magie 105-106
- Zufallsgeneratoren 118-137

Material konvertieren 51
Medizin 160
Metagaming 9, 60-61
Miniaturen 24 , 26, 35
Monde 164
Musik 31
Neue Gruppen 12, 64-65
Neue Spieler 63
- Neue Spieler einführen 63
- Neue Spieler treffen 63
- Regeln beibringen 63
- Spielregelzusammenfassung 315

Nichtspielercharaktere (NSC) 78-99
- Aussehen 82-83, 95
- Entwickeln 80-83
- Fußangeln 87
- Gefallen 88-89
- Geheimnisse 84, 98
- Gesinnung 84
- Hintergrund 84, 94
- Monströs 85, 92-93
- Motivation 83, 94
- Namen 84-85, 99
- Nicht zu viel Arbeit 85
- NSC-Bogen 314
- Persönlichkeit 83, 95-96
- Rolle 80-82
- Stereotypen 85
- Stimme 84
- Tod 86-87
- Verbindungen zu den SC 86
- Vorgefertigt 252-309

NSC-Galerie 252-309
Parallelwelten 168-169
Planeten 164
Rätsel 242-243
Regierung und Gesetz 148-149
Reisen 223
- Begegnungen 223
- Ebenenreisen 167
- Weltraumreisen 165
- Zeitreisen 168-169

Religion 151, 153, 155, 167
Rückmeldungen 62
- Für Spieler 30

Schätze 108-113
- Als Abenteueransätze 113
- Aufteilen 66-67
- Beginnende Abenteurer 108-109
- Belastende 111
- Interessant gestalten 110-111
- Münzen 112
- Nicht-finanzielle 111-112

„Schief gelaufene“ Spiele 45
Schiffe 214-215, 217-219
- Schiffskampf 214-215
- Schiffswerte 215

Siedlungen 198-209
- Beispiele 204-205
- Einwohnerzahlen 199
- Siedlungsbogen 313
- Spielwerte 200-204

Spiel anpassen 230-231
Spielbeispiel 26-27
Spieler 12, 70-77
- Abwesenheit 14
- Anzahl 12
- Finden 12-13, 63
- Interaktion 70-77
- Konflikte 15, 72
- übernehmen NSC 87

Spielercharaktere (SC) 56-77
- Böse 69
- Erschaffung 58
- Handlung 61
- Hintergrund 59
- Kontrolle über Belohnungen 114-117
- Reiche 109
- Tod 26, 67
- Übermächtige 50-51
- Wissen 60-61

Spielerpersönlichkeiten 70-77
- Anhängsel 71
- Diva 71
- Einzelgänger 71, 72
- Gegenspieler 72
- Glaskinn 73
- Herumtreiber 73
- Hintergrundexperte 74
- Klotz 74
- Multitaskingexperte 75
- Powergamer 73, 75
- Regelanwalt 76
- Schauspieler 76
- Spezialist 77
- Unternehmer 77

Spielgruppen 12-13
- Gruppengröße 12
- Neue Spieler 63
- Uhrzeit 13

Spielleiter (SL) 5, 8-9, 24-26
- Als Gastgeber 12-13
- Als Schauspieler 29-30
- Betrügen 33
- Glossar 8-9
- Heimlichkeit 26
- Pflichten 8-9
- Stile 24-26
- Überlegungen 46-51

Spielstil 10
Spielumgebung
- Ablenkungen 14-15, 31, 71, 75
- Kinder 14-15, 71
- Standort 13

Spielunterlagen und Requisiten 30-31
Spielvarianten 44
- Anfänger 63
- Conventions 44
- Kurzabenteuer 18
- Online-Spiele 45
- Solo-Kampagnen 44
- Wechselnde SL 18

Spielvorbereitungen 16-19, 24-25
- Aus dem Stand 19
- Grundlagen 16-19
- Notfälle 48-49
- Vor dem Spiel 24-25
- Werkzeuge 16
- Zwischen den Spielen 62

Spielzubehör 34-36
Sprachen 148
Spukerscheinungen 244-245
Stadtabenteuer 198-209
Städtebau 140-141, 156-157
Tavernen 210-213
Technologie 160-161
- Anachronismen 161
- Magie und Technologie 161
- Umstrittene 160
- Unterschiedliche Grade 161

Total Party Kill (TPK) 49-50
Verfolgungsjagden 246-247
Vernunft und Wahnsinn 248-249
Veröffentlichte Abenteuer 17
- Anpassen 51

Wahrsagerei 250-251
Wasser 214-219
Weltenbau 138-169
- Andere Planeten 164-165
- Einzelheiten 142-145
- Existenzebenen 166-167
- Geographie 146-147
- Handwerkszeug 140
- Kulturen 148-159
- Parallelwelten 168-169
- Technologie 160-161
- Zeit 162-163

Weltraumreisen 165
Wetter 220-221, 224
Wilde Magie 178-179
Wildnis 220-227
Wirtschaft 149
Wünsche 116
Würfel 25, 34
- Mechanismen 34
- Würfeln 25

Zauberläden 106-107
Zaubersprüche 114-116
- Komponenten 115-116
- Zauber erforschen 114-115

Zeit 162-163
- Alter der Welt 163
- Festtage 162
- Kalender 163
- Zeitablauf auf den Ebenen 175
- Zeitlinie 162-163
- Zeitreise 168-169

Zeitmanagement 26
Zufallsgeneratoren für Gegenstände 118-137

TABELLENÜBERSICHT

Tabelle 2-1: Ideen für die Handlung 52
Tabelle 2-2: Handlungsverstrickungen 53
Tabelle 2-3: MacGuffins und Questgegenstände 53
Tabelle 2-4: Kulturelle Titel 53
Tabelle 4-1: NSC Hintergründe 94
Tabelle 4-2: NSC Ziele 94
Tabelle 4-3: NSC Körperliche Merkmale 95
Tabelle 4-4: NSC Persönlichkeitseigenschaften 95-96
Tabelle 4-5: NSC Berufe 97
Tabelle 4-6: NSC Geheimnisse 98
Tabelle 4-7: NSC Belohnungen für heldenhafte Taten 98
Tabelle 4-8: Zufallsgenerator für die Namen von Abenteurergruppen 99
Tabelle 5-1: Modifikatoren für Zauberforschung 115
Tabelle 5-2: Zufällige Gegenstände 118
Tabelle 5-3: Zufällig generierte Rüstungen 118
Tabelle 5-4: Zufällige Rüstungen und Schilde 118
Tabelle 5-5: Zufällig generierte Schilde 118
Tabelle 5-6: Besondere Rüstungsmaterialien 119
Tabelle 5-7: Besondere Materialien für Schilde 119
Tabelle 5-8: Magische Rüstungen und Schilde 119
Tabelle 5-9: Besondere Eigenschaften magischer Rüstungen 120
Tabelle 5-10: Besondere Eigenschaften magischer Schilde 120
Tabelle 5-11: Zufällige generierte Waffen 121
Tabelle 5-12: Einfache Waffen 121
Tabelle 5-13: Kriegswaffen 121
Tabelle 5-14: Exotische Waffen 122
Tabelle 5-15: Besondere Materialien für Waffen 122
Tabelle 5-16: Magische Waffen 122
Tabelle 5-17: Besondere Eigenschaften magischer Nahkampfwaffen 123
Tabelle 5-18: Besondere Eigenschaften magischer Fernkampfwaffen 123
Tabelle 5-19: Zufällig generierte Tränke und Öle 124
Tabelle 5-20: Tränke und Öle Grad 0 125
Tabelle 5-21: Tränke und Öle 1. Grad 125
Tabelle 5-22: Tränke und Öle 2. Grad 125
Tabelle 5-23: Tränke und Öle 3. Grad 126
Tabelle 5-24: Zufällig generierte Schriftrollen 126
Tabelle 5-25: Zahl der Zauber auf einer Schriftrolle 126
Tabelle 5-26: Schriftrollengrad 126
Tabelle 5-27 - 5-36: Arkane Zauber 0. - 9. Grad 125-130
Tabelle 5-37 - 5-46: Göttliche Zauber 0. - 9. Grad 130-134
Tabelle 5-47: Zufällig generierte Zauberstäbe 134
Tabelle 5-48: Zauberstäbe Grad 0 134
Tabelle 5-49: Zauberstäbe 1. Grad 134-135
Tabelle 5-50: Zauberstäbe 2. Grad 135-136
Tabelle 5-51: Zauberstäbe 3. Grad 136
Tabelle 5-52: Zauberstäbe 4. Grad 137
Tabelle 7-1: Effekte Wilder Magie 179
Tabelle 7-2: Zufällige Ziele auf den Ebenen 184
Tabelle 7-3: Halbebenen 184
Tabelle 7-4: Portalbeschreibungen 184
Tabelle 7-5: Astralebene 185
Tabelle 7-6: Ätherebene 185
Tabelle 7-7: Schattenebene 185
Tabelle 7-8: Ebene mit chaotischer Gesinnung 185
Tabelle 7-9: Ebene mit böser Gesinnung 186
Tabelle 7-10: Ebene mit guter Gesinnung 186
Tabelle 7-11: Ebene mit rechtschaffener Gesinnung 186
Tabelle 7-12: Ebene mit neutraler Gesinnung 186
Tabelle 7-13: Ebene unter Vorherrschaft der Luft 187
Tabelle 7-14: Ebene unter Vorherrschaft der Erde 187
Tabelle 7-15: Ebene unter Vorherrschaft des Feuers 187
Tabelle 7-16: Ebene unter Vorherrschaft des Wassers 187
Tabelle 7-17: Mögliche Gewölbeorte 192
Tabelle 7-18: Gewölbearten 192
Tabelle 7-19: Gewölbeeingänge 193
Tabelle 7-20: Gewölberäume 193
Tabelle 7-21: Gewöhnliche Raumeigenschaften 194
Tabelle 7-22: Ungewöhnliche Raumeigenschaften 194
Tabelle 7-23: 100 Kleinere und Größere Gewölbeausstattung 195
Tabelle 7-24: Drachenhöhle 196
Tabelle 7-25: Goblinbau 196
Tabelle 7-26: Friedhof/Nekropole 196
Tabelle 7-27: Vergessene Dschungelstadt 196
Tabelle 7-28: Festung auf den Ebenen 197
Tabelle 7-29: Unterwasserruine 197
Tabelle 7-30: Unheiliger Tempel 197
Tabelle 7-31: Magierlaboratorium 197
Tabelle 7-32: Spielwerte für Siedlungen 201
Tabelle 7-33: Verfügbare magische Gegenstände 203
Tabelle 7-34: Einzigartige Wahrzeichen 206
Tabelle 7-35: Namen für Geschäfte 206
Tabelle 7-36: 100 Orte in Städten 207
Tabelle 7-37: Arena 208
Tabelle 7-38: Schloss/Anwesen 208
Tabelle 7-39: Menagerie/Museum 208
Tabelle 7-40: Auf den Dächern 208
Tabelle 7-41: Abwasserkanäle 209
Tabelle 7-42: Armenviertel 209
Tabelle 7-43: Tavernen und Schenken 209
Tabelle 7-44: Diebesgilde 209
Tabelle 7-45: Einzigartige Eigenschaften von Tavernen 212
Tabelle 7-46: Zufällige Tavernennamen 212
Tabelle 7-47: Speisekarte 213
Tabelle 7-48: Annehmlichkeiten 213
Tabelle 7-49: Schiffswerte 215
Tabelle 7-50: Unentdeckte Inseln 216
Tabelle 7-51: Interessantes Treibgut 216
Tabelle 7-52: Geisterschiffe und Schiffswracks 217
Tabelle 7-53: Seeleute und Bootsmänner 218
Tabelle 7-54: Arten von Booten und Schiffen 219
Tabelle 7-55: Kapitäne und Schiffe 219
Tabelle 7-56: Fundstücke am Straßenrand 224
Tabelle 7-57: Wetterereignisse 224
Tabelle 7-58: Landschaftsbegebenheiten 225
Tabelle 7-59: Geländearten 225
Tabelle 7-60: Strand/Küste 226
Tabelle 7-61: Gespenstischer Wald 226
Tabelle 7-62: Oase 226
Tabelle 7-63: Polarregion 226
Tabelle 7-64: Himmel 227
Tabelle 7-65: Gemäßigte Ebenen 227
Tabelle 7-66: Vulkan 227
Tabelle 7-67: Ödland 227
Tabelle 8-1: HG-Modifikatoren für Spukerscheinungen 245
Tabelle 9-1: Vorgefertigte NSC-Spielwerte 255

NSC INDEX

Adelssproß	262	Häuptling	301	Pilger	291
Archäologe	265	Heckenmagier	264	Piratenkapitän	287
Bandit	288	Heiliger	279	Plünderer	286
Bauer	261	Heiliger Krieger	279	Priester	303
Bestienbändiger	259	Hohepriester	303	Prinzessin	276
Bettler	266	Kampfmagier	256	Räuberhauptmann	289
Bootsmann	293	Kampfmönch	269	Reisender Händler	271
Bürgermeister	261	Kannibale	300	Schamane	301
Chevalier	263	Kapitän	293	Schankmaid	308
Dirne	267	Kavallerist	285	Schläger	281
Dorftrottel	260	Knappe	278	Schließer	273
Drogenhändler	267	König	277	Schüler	268
Edelmann	263	Königin	277	Sklavenjäger	282
Einbrecher	281	Kopfgeldjäger	297	Späher	307
Einsiedler	307	Kriegsknecht	297	Taschendieb	280
Fahrendes Volk	290	Kult-Beschwörer	275	Trosswächter	296
Fallensteller	306	Kultanführer	275	Trunkenbold	309
Folterknecht	273	Kultanhänger	274	Unheilsverkünder	294
Fußvolk	284	Ladenbesitzer	270	Vagabund	291
Gefangener	272	Matador	259	Wache	298
General	285	Matrose	292	Wachthauptmann	299
Geschichtenerzähler	304	Medium	295	Wachtmeister	299
Gildenmeister	283	Meisterbarde	305	Wahrsager	295
Gladiator	258	Meuchelmörder	283	Wegelagerer	289
Grabräuber	257	Monsterjäger	257	Weiser	265
Großmeister	269	Musikus	305	Wikinger	287
Handelsfürst	271	Novize	302	Wirt	309

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product an d product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG GameMastery Guide, © 2010, Paizo Inc; Author: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Deutsche Ausgabe Pathfinder *Spielleiterhandbuch* © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Basidirond from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Cave Fisher (Höhlenfischer) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Dark Creeper (Dunkelkriecher) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker (Dunkelpirscher) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Dracolisk (Drakolisk) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker (Ohrsucher) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth (Froschkoloss) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug (Riesenschnecke) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem (Eisgolem) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra (Eisenkobra) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Marid from the *Tome of Horrors III*, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mite (Winzling) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nabasu Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub (Fäulnismade) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon (Schattendämon) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Wood Golem (Holzgolem) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper (Gelbstaubkriecher) from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Monsterhandbuch III

Alpträume und Legenden



Beweise deinen Mut angesichts der berüchtigtsten Gegner aus Mythen und Legenden! Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* präsentiert Hunderte verschiedener Monster für das Pathfinder Rollenspiel. Auf den Seiten dieses Buches findest du Halb-Leichname und Demodanden, Grabesritter und Goblinschlangen, Nornen und Nephilim, Kaiserdrachen und Freie Eidoli und vieles mehr! Nicht jede Kreatur muss ein Feind sein – geflügelte Garudas, clevere Tanuki und leonide Lammasus warten darauf, an der Seite der Gruppe in den Kampf zu ziehen!



Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* ist der dritte unverzichtbare Band mit Monstern für das Pathfinder Rollenspiel und fungiert als Begleitband für das *Pathfinder Grundregelwerk* und die *Pathfinder Monsterhandbücher I* und *II*. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und einem freien Spieltest mit mehr als 50.000 Spielern weltweit, die das beliebteste Rollenspiel der Welt auf regeltechnisch neuesten Stand brachte.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

Pathfinder® Rollenspiel
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Herrsche über deine Welt!

Spieler mögen die Helden des *Pathfinder Rollenspiels* sein, doch die ganze Welt lastet auf deinen Schultern, den Schultern des Spielleiters. Glücklicherweise gibt es nun das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, um dir Rückendeckung zu geben. Vollgepackt mit unbezahlbaren Tipps und Informationen enthält dieses Buch alles, was du benötigst, um dein Spiel auf die nächste Stufe zu heben, beginnend mit den Grundlagen, wie du eine Spielsitzung leiten kannst, bis zu den großen Geheimnissen des Erschaffens spannender Welten und Handlungsfäden.

Egal ob du dein erstes Spiel leitest oder dein tausendstes, dieses Buch enthält seitenweise Geheimnisse, die dich eleganter, schneller und kreativer werden lassen, während du zugleich deinen Spielern stets einen Schritt voraus bist.

Das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* ist ein unverzichtbarer Begleiter zum *Pathfinder Grundregelwerk*. Dieses phantastische Rollenspiel baut auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase mit mehr als 50.000 Teilnehmern auf, um ein modernes Rollenspiel zu erschaffen und somit den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* enthält:

- Tipps und Tricks zur Vorbereitung und für das Spielleiten, die sich gleichermaßen an Anfänger und erprobte Veteranen richten.
- Schritt-für-Schritt Anleitungen für die Entwicklung eigener Kampagnenwelten, Städte, Feudalsysteme, Kosmologien und anderer Dimensionen.
- Schwierige Spieler und wie man mit ihnen umgeht.
- Neue Regeln für Spielelemente wie Spukerscheinungen, Verfolgungsjagden, Detektivabenteuer, Prophezeiungen, Glücksspiel und Wahnsinn.
- Übersichten, die dir helfen, im Handumdrehen u.a. interessante NSC, phantastische Schätze und spontane Begegnungen in jedem Gelände zu erzeugen.
- Themen für Fortgeschrittene wie der Tod von Spielercharakteren, spielzerstörende Regeln, übermächtige Gruppen, Solo-Kampagnen und außer Kontrolle geratene Handlungsbögen.
- Spielwerte für Beispiel-NSC für Dutzende alltäglicher Abenteuersituationen wie Kultanhänger, Wachen, Kneipenwirte und Piraten.
- UND VIELES, VIELES MEHR!



Zweite, überarbeitete Auflage

ISBN 978-3-95752-558-2
Artikelnummer: US50004PDF

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE